10 217 2015 | КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТ[illegible]РНАЛ В РОССИИ
2 ПОСТЕРА \ 4 НАКЛЕЙКИ \ 1 DVD

ИГРОМАНИЯ

20%
СКИДКА
STAR WARS: BATTLEFRONT

MAD MAX
ВОИН ДОРОГ

DIVINITY: ORIGINAL SIN 2
БОЖЕСТВЕННЫЙ СИКВЕЛ?

METAL GEAR SOLID V
ОБЗОР, ИСТОРИЯ СЕРИИ И ПЕРЕСКАЗ СЮЖЕТА

ФЛАГМАНЫ ANDROID 2015
ТЕСТ СМАРТФОНОВ

WINDOWS 10
И ЕЕ ОСОБЕННОСТИ

ИГРОСТРОЙ
SILENT HILLS НА UNITY

UNTIL DAWN
PS4 ДОЖИЛА ДО РАСЦВЕТА

УХОД КОДЗИМЫ
ЧТО БУДЕТ С KONAMI?

КАК ПОПАСТЬ В ИГРОВУЮ ИНДУСТРИЮ
ЕСЛИ НИЧЕГО НЕ УМЕЕШЬ

16+

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ ПРЕВЬЮ

TOTAL WAR: WARHAMMER

KASPERSKY ANTI-VIRUS
БЕСПЛАТНАЯ ВЕРСИЯ НА МЕСЯЦ

РЕЦЕНЗИИ В НОМЕРЕ

SWINDLE • FORZA MOTORSPORT 6 • SHADOWRUN: *HONG KONG* EVERYBODY'S GONE TO THE RAPTURE • MAD MAX • DEVIL'S THIRD GEARS OF WAR: *ULTIMATE EDITION* • BEYOND EYES • UNTIL DAWN BLUES AND BULLETS • METAL GEAR SOLID V: *THE PHANTOM PAIN*

9 771560 258026 15010

НОВИНКА!

HYPER®

Игровая гарнитура

HyperX Cloud Core

Ничего лишнего!

- Играйте часами, не отвлекаясь на посторонние звуки
- Непревзойденные комфорт и звукоизоляция, великолепное сбалансированное Hi-Fi-звучание
- Совместимость с PC/MAC, мобильными устройствами и игровыми консолями (при наличии необходимых переходников)
- Цельное алюминиевое оголовье и закрытая конструкция чашек

www.hyperxgaming.com

©2015 Kingston Technology Corporation 17600 Newhope Street, Fountain Valley, CA 92708 USA. All rights reserved. All trademarks and registered trademarks are the property of their respective owners. MKP-479

РЕКЛАМА

ПОМОЩЬ ВСЕГО В 225 МИЛЛИОНАХ КИЛОМЕТРОВ

МЭТТ ДЭЙМОН

МАРСИАНИН

16+

В КИНО С 8 ОКТЯБРЯ В 3D

РЕКЛАМА

ИГРОМАНИЯ
Издается 1997 года

Журнал «Игромания»

Главный редактор Геворг Акопян
Зам. главного редактора Ян Кузовлев
Редакторы Дмитрий Колганов, Артемий Козлов, Родион Ильин, Олег Чимде, Анна Полянская
Арт-директор Евгений Загатин
Дизайн и верстка Герман Титов, Иван Ефимов
Дизайн и версии для iOS и Android Евгений Пекло, Игорь Пехтерев, Анна Клишина, Ольга Ярохно, Вера Светлых
Корректор Мария Луговская
Переводчик Ольга Букреева

Издатель ООО «Игромедиа»

Генеральный директор Евгений Исупов
Учредители журнала Евгений Исупов, Александр Парчук
Редакционный директор Геворг Акопян
Директор по производству Азам Данияров
Руководитель digital-проектов Леонид Молвинских
Руководитель видеостудии Алексей Шуньков

Реклама

Руководитель отдела Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Менеджеры Ирина Нечаева, Анастасия Елагина, Ярославна Михайлова, Мария Королева
Тел./факс (495) 730 4014

Распространение

Дина Ситдикова (dina@igromania.ru), Юлия Поржежинская (yulia@igromania.ru)
Тел./факс (495) 231 2364
e-mail vozvrat@igromania.ru

Подписка

Редакционная подписка:
МагазинЖурналов.рф

В отделениях почты по каталогам:
«Роспечать», 36 254 – «Игромания» с DVD, 80 347 – «Игромания»
«Пресса России», 20 958 – «Игромания» с DVD, 38 900 – «Игромания»
«Почта России», 16 753 – «Игромания» с DVD, 12 319 – «Игромания»

Агентства альтернативной подписки:
«Урал-Пресс» ural-press.ru и «Прессинформ» pinform.spb.ru

Для связи

Адрес 111123, г. Москва, Шоссе Энтузиастов, 56, с. 32
Тел./факс (495) 231 2364
e-mail editorsite@igromania.ru

Информация

Если у вас возникли технические трудности с запуском мобильных приложений, пожалуйста, обращайтесь по адресу mobile@igromania.ru или по телефонам редакции.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

«Игромания» выпускается в двух комплектациях: с DVD и без дискового приложения. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации массовой информации ПИ № ФС77-43693 от 24 января 2011 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в ООО «Первый полиграфический комбинат». 143405, Московская обл., Красногорский район, п/о «Красногорск-5», Ильинское шоссе, 4-й км.
DVD отпечатан в ООО «Хай-Тек Медиа Клуб», г. Москва, ул. Толбухина, д. 13, кор. 4

© «Игромания», 1997-2015
© Igromania, 1997-2015
Тираж 48 020
Circulation 48 020

Импортер в Беларусь. ООО «Росчерк», г. Минск, ул. Сурганова, 57 Б, офис 123, тел. +375 17 331 94 27 (41)

Всем привет!

«Что такое осень – это небо, плачущее небо под ногами…» – поет в своей знаменитой песне Юрий Шевчук. Для кого-то, может, и небо, а для нас с вами осень – это радость от надвигающегося «Игромира».

Выставка должна начаться вскоре после выхода этого номера – 1 октября, – и мы настоятельно рекомендуем вам ее посетить. Во-первых, вы больше нигде в России не сможете поиграть в кучу долгожданных игр задолго до релиза. Во-вторых, во время «Игромира» желающие смогут принять участие во множестве конкурсов и выиграть ценные призы. В-третьих, мировые звезды! Напомню, что уже во второй раз «Игромир» будет совмещен с Comic Con Russia. В прошлом году посетителей (и особенно посетительниц) порадовал Миша Коллинз, известный по роли ангела в сериале «Сверхъестественное». В этом году организаторы подготовили мощный подарок обладателям щетины: в Россию приедет актриса Саммер Глау – Ривер Тэм из сериала «Светлячок». Также ожидаются создательница образа знаменитой Вампиреллы Трина Роббинс и Джим Саликруп, редактор комиксов о Нэнси Дрю. Почти наверняка нас порадуют и анонсами других гостей.

Наконец, на выставке будет «Игромания»! Вместе с нашими партнерами из Thermaltake мы вовсю заняты планированием совместного стенда, на котором все дни выставки будем стараться вас развлекать. Помимо розыгрышей хороших призов (начиная от простых магнитиков с наушниками и заканчивая дорогущими мониторами), у нас можно будет поиграть с друзьями в разные хиты, приобрести эксклюзивную сувенирную продукцию и журналы по разумной цене.

Ну и, разумеется, все желающие смогут пообщаться с редакцией! Причем не только на стенде. 3 октября мы планируем организовать отдельное мероприятие для читателей. Предварительное время – 16:00. Но возможны изменения. Точное место и время можно будет узнать на нашем сайте ближе к началу «Игромира». Очень-очень вас ждем. Билеты и контактную информацию можно найти на странице выставки: *igromir-expo.ru*.

На этом моменте я с вами прощаюсь и сажусь на боевой вертолет, чтобы вернуться на Mother Base. Оцелот говорит, что пора бы построить платформу для медперсонала. Да и пора принять душ в одежде, а то вся экипировка заляпана дрянью. (Вы все правильно поняли: Metal Gear Solid V удалась. Я, как и вся редакция журнала, с головой погружен в захват блокпостов и похищение бедных овечек. Подробности – в нашей рецензии на странице *50*.)

Следующий номер поступит в продажу 19 октября!

Геворг Акопян

gevorg@igromania.ru ● vk.com/gevakopyan ● instagram.com/gevbrave

ИГРОМИР

ТЕРРИТОРИЯ ИНТЕРАКТИВНЫХ РАЗВЛЕЧЕНИЙ

www.igromir-expo.ru

1–4 ОКТЯБРЯ 2015

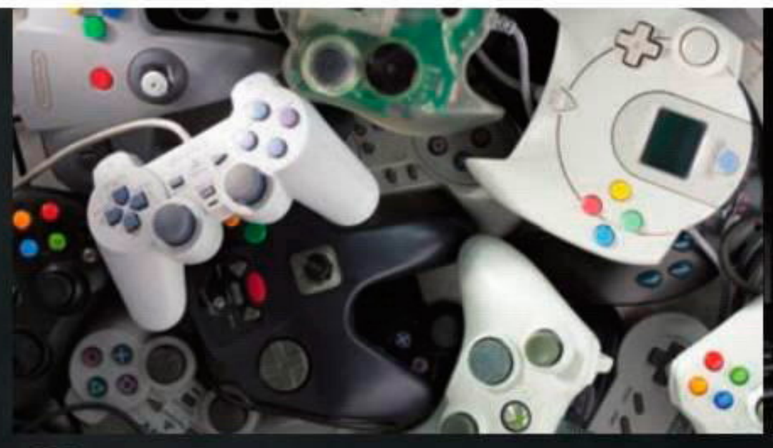
Москва, Крокус Экспо, павильон №1

Билеты на сайте tickets.igromir-expo.ru

0+

Реклама

СОДЕРЖАНИЕ №10 (217) 2015



6 КАК ПОПАСТЬ В ИГРОВУЮ ИНДУСТРИЮ
ИНСТРУКЦИЯ ПО ПРИМЕНЕНИЮ

90 BLUES AND BULLETS
НАСТОЯЩИЙ ДЕТЕКТИВ

98 KONAMI ПРОЩАЕТСЯ С КОДЗИМОЙ
ЧТО БУДЕТ ДАЛЬШЕ

6-39 ЦЕНТР ВНИМАНИЯ
6 Как попасть в игровую индустрию

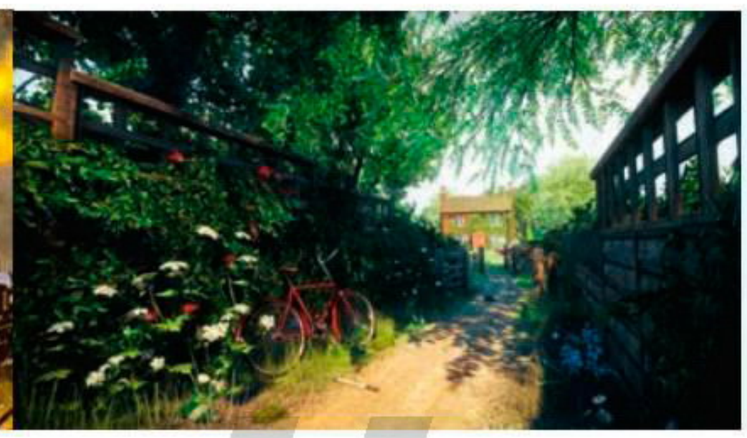
40-49 ИЗ ПЕРВЫХ РУК
40 Divinity: Original Sin 2
42 Total War: Warhammer

50-93 ВЕРДИКТ
50 Metal Gear Solid V: The Phantom Pain
70 Mad Max
76 Forza Motorsports 6
78 Beyond Eyes
80 Gears of War: Ultimate Edition
82 Until Dawn
84 Swindle
86 Shadowrun: Hong Kong
88 Devil's Third
90 Blues and Bullets
92 Everybody's Gone to the Rapture

94-97 ИГРОСТРОЙ
94 Как сделать демо P.T. на Unity

98-103 НЕ ОДНОЙ СТРОКОЙ
98 Судьба Konami после ухода Кодзимы

104 ВО ЧТО ПОИГРАТЬ
104 Игромания рекомендует



42 TOTAL WAR: WARHAMMER
ЗА ВСЕ ОБИДЫ

92 EVERYBODY'S GONE TO THE RAPTURE КУДА ВСЕ УШЛИ?

94 ПЕРЕНЕСТИ КОШМАР
ДЕЛАЕМ КОРИДОР ИЗ P.T.

by Hemrady

ПОСТЕРЫ

Metal Gear Solid V: The Phantom Pain
Mad Max

НАКЛЕЙКИ

Assassin's Creed: Syndicate
Call of Duty: Black Ops 3
Mad Max
G2A.com

РЕКЛАМА

Kingston . . . . . 2-я обложка
ViewSonic . . . . . 3-я обложка
ООО «Игромедиа» . . . . . 4-я обложка

В номере
Двадцатый Век Фокс СНГ 1
ООО «КРИ» 3

СОДЕРЖАНИЕ

50 METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN
ЧЕЛОВЕК, КОТОРЫЙ ПРОДАЛ МИР

105-107 КИНО
105 Марсианин

108-111 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ
108 Гунпей Йокой

112-139 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
112 IFA 2015
118 Windows 10
128 Тест планшета Archos 80b Helium 4G
130 Сравнительный тест Android-флагманов
138 Разумный компьютер

140-141 ПОЧТА
140 Отвечаем на письма читателей

142-143 МОЗГОВОЙ ШТУРМ
142 Мозговой штурм

144 ОСОБОЕ МНЕНИЕ
144 Почему мы нуждаемся в гринде

118 WINDOWS 10
ВСЕ О НОВОЙ ОПЕРАЦИОНКЕ

by Hennady

ЦЕНТР ВНИМАНИЯ

ЯН КУЗОВЛЕВ ЗАМЕСТИТЕЛЬ ГЛАВНОГО РЕДАКТОРА

После интенсивного сезона зарубежных выставок мы опять возвращаемся к формату центральной темы – и на этот раз объясним вам, как заняться играми профессионально. В остальном все как обычно: привезли вам эксклюзив по Total War: Warhammer. Ну и чтобы совсем добить – в этом номере рассказываем о The Phantom Pain и всем, что с ней связано.

7 Как попасть в геймдев

10 Где учиться

14 Советы художникам

18 Что делает игросценарист

22 Как стать геймдизайнером

28 Начинаем игру с нуля

30 Как работать с Kickstarter

32 Советы от издателя

34 Чем занимается PR

36 Как писать про видеоигры

ИГРОВАЯ ИНДУСТРИЯ

ИНСТРУКЦИЯ ПО ПРИМЕНЕНИЮ

ЕСЛИ ВЫ ЛЮБИТЕ ВИДЕОИГРЫ И ЧИТАЕТЕ НАШ ЖУРНАЛ, то наверняка не раз задавались самым важным вопросом: а как, собственно, начать работать над тем, что нравится больше всего? Что, если вы хотите заниматься видеоиграми и работать в индустрии? Ну, как в самых безумных фантазиях: придумывать игровые механики, рисовать концепт-арт и переносить идею в проект. Может, вы всегда мечтали сочинить лучший сценарий или сделать свой Fallout – тут на помощь приходим мы.

В ЭТОМ НОМЕРЕ «ИГРОМАНИЯ» ОТВЕЧАЕТ НА КЛЮЧЕВЫЕ ВОПРОСЫ: где учиться, с чего стоит начинать, какой опыт нужен. Мы говорим не о каких-то эфемерных вещах, а общаемся с людьми здесь и сейчас – поэтому смело читайте и действуйте. Возможно, кто-то из вас когда-нибудь сделает самую классную игру на свете.

КАК ПОПАСТЬ В ГЕЙМДЕВ

ЕСЛИ ТЫ НИЧЕГО НЕ УМЕЕШЬ

СЕРГЕЙ ВОЛКОВ

Самый верный способ достичь успеха в жизни и при этом получать удовольствие – превратить увлечение в работу. Именно так поступили те, кто решил не только играть, но и делать игры. Как этого добиться, если ничего не умеешь (но очень хочется!), рассказывает Сергей Волков, руководитель геймдев-практики в **Spice Recruitment**.

ЧТО ДЕЛАТЬ?

РЕШИТЕ, ТОЧНО ЛИ ВАМ ЭТО НАДО

Запомните сразу и накрепко, что игрострой – это серьезный бизнес и огромная состоявшаяся индустрия, а не просто возможность зарабатывать на хобби. Работать наверняка придется сверхурочно, результат придет не очень скоро, а попытка сделать русский **Fallout**, скорее всего, провалится. Если вы жаждете стабильности, высоких зарплат, удобного графика и внятного карьерного роста – вам явно не сюда. Создание видеоигр – для тех, кто хочет каждую ночь засыпать с мыслью «завтра меня ждет новый вызов».

РАЗБЕРИТЕСЬ В ТЕМЕ

Первым делом нужно понять, кем и над какими проектами вы хотите работать. Шанс, что вас воспримут всерьез, прочитав в письме «возьмите меня кем угодно, я готов мыть полы и варить кофе», ничтожно мал.

Вы можете делать казуальные и мобильные игры, или маленькие, но независимые творческие произведения, или крупные игры класса AAA, или... стать фрилансером. Стартовая должность и специфика компании определят ваш карьерный путь на годы вперед, поэтому выбирайте вдумчиво. Разберитесь, чем вам предстоит заниматься (тут все может быть далеко от ваших ожиданий), чему нужно научиться и каковы профессиональные перспективы.

Здесь могут помочь тематические ресурсы. Есть подкасты, где люди из индустрии обсуждают особенности профессии: из русскоязычных с ходу выделим небезызвестный «Как делают игры», из англоязычных – к примеру, The Game Design Round Table, посвященный геймдизайну.

Можно изучить записи докладов с конференций вроде очевидной, но жутко дорогой GDC, KPI и других. И даже самостоятельно выбраться туда (на сайте Dev Night недавно появился удобный агрегатор мероприятий по всем городам). В последнем случае вы можете еще и пообщаться с живыми людьми из индустрии, что очень полезно.

ГОТОВЬТЕСЬ ПОСТОЯННО УЧИТЬСЯ

В игровой индустрии высокий входной барьер. Необходимо учиться, качать навыки, собирать портфолио и только после этого начинать карьеру, причем не в **Blizzard**, а в местах попроще. Что бы вам ни говорили, в жизни мало кто ищет простых энтузиастов, ведь это совсем не гарантирует, что код будет написан в сжатые сроки и с ограниченным бюджетом.

К счастью, интернет сделал большую часть информации бесплатной или очень доступной, так что вкладывайте побольше сил и времени в обучение. Читайте прессу, слушайте подкасты, подпишитесь на страницы известных игроделов – чтобы работать в индустрии, нужно постоянно держать руку на пульсе.

ХОРОШИМ СТАРТОМ в карьере может стать ведение фанатского сайта или работа над любительскими модами

У ЭНТУЗИАСТОВ есть вполне реальная возможность попасть в Ubisoft или CD Projekt RED, но не сразу

КАК ВАРИАНТ, вы можете начать писать об играх – умение работать над текстами всегда пригодится

ПРИВЫКАЙТЕ К ИЗМЕНЕНИЯМ

Игровая индустрия очень динамична не только в смысле технологий. Если вы живете в крупном городе, у вас есть преимущество – большой выбор. Иначе заранее готовьтесь к переезду. Ждать, что любимая компания откроет филиал неподалеку, можно до скончания века.

Последняя тенденция: состоявшиеся студии переезжают куда-нибудь в Вильнюс или на Мальту. Хотя есть и обратные примеры: например, небезызвестная бельгийская компания, открывшая представительство в Питере.

ВЫУЧИТЕ, НАКОНЕЦ, АНГЛИЙСКИЙ!

Он понадобится еще на этапе обучения, ведь многие актуальные материалы не переводятся. Отечественный игрострой – лишь малая часть мирового сообщества, которое находится в постоянном межнациональном взаимодействии. Вам предстоит общаться с западными и восточными коллегами в сети, встречаться с ними на конференциях и выставках, активно поддерживать связь. Чем раньше начнете совершенствовать английский, тем скорее пожмете руку Гейбу Ньюэллу.

ПРЕЗЕНТУЙТЕ СЕБЯ

Чтобы попасть в компанию мечты, мало заполнить профиль на ресурсе для поиска работы. Составьте внятное резюме с подробным рассказом о том, где вы работали, какие у вас были обязанности и какими своими достижениями вы гордитесь, и опубликуйте на LinkedIn. Обязательно сделайте портфолио, можно даже в нескольких вариантах, с учетом специфики компании и проекта.

Прикидывая зарплату, учитывайте как собственные пожелания, так и примерный уровень на аналогичной позиции по индустрии в целом. Главное правило: вам будут платить за навыки и умения, а не ориентируясь на ваши траты и потребности.

БУДЬТЕ НАСТОЙЧИВЫ

Далее составьте список любимых компаний и проектов, соотнесите свой опыт с их требованиями и, если одно соответствует другому, точечно высылайте резюме и портфолио.

Не забудьте кратко объяснить, почему вы хотите работать именно в этой компании или над этим проектом. Писать лучше не на общий ящик – его далеко не всегда разбирают, а рекрутеру, работающему по этой вакансии, или нанимающему менеджеру. Связаться с ними можно в социальных сетях или через личный e-mail. Не стесняйтесь напомнить о себе, если резюме у вас подходящее, а ответа нет. Попробуйте написать другому человеку или тому же, но на другой ресурс.

Если вас позвали на собеседование, будьте искренни и не старайтесь ответить так, как от вас ждут. В геймдеве очень важна командная работа, и если вы не разделяете идей команды, то просто зря потратите время.

КЕМ БЫТЬ?

ТЕСТИРОВЩИК

Самый популярный путь – начать карьеру с позиции тестировщика – совсем не так уж очевиден. Эта профессия часто кажется простой, но на практике многие неправильно понимают ее суть. Задача не в том, чтобы играть круглые сутки. Нужно писать тест-кейсы и проводить автоматическое тестирование различных частей проекта.

Второй миф: тестировщик – первая ступень в геймдеве, после нее можно получить «нормальную» должность программиста, геймдизайнера и т.д. Тестирование в играх – отдельная серьезная область знаний, в которой можно долго совершенствоваться, а желание поработать полгода тестером и перейти на другой профиль работодателя обрадует едва ли.

С другой стороны, порой люди вырастали из QA и занимали вышестоящие позиции (например, несколько исполнительных директоров из **Nival**, до сих пор работающих в компании). Однако этот вариант развития событий сложен и может занимать долгие годы.

ПИАРЩИК

Комьюнити-, SMM- или PR-менеджер – редкая возможность работать удаленно при невысоких входных требованиях: нужно хорошо владеть русским языком и знать конкретную игру. Правда, и минусы очевидны: низкая зарплата и неясный карьерный рост. С одной стороны, это хорошая начальная ступенька на пути в игровой маркетинг, с другой – удаленного сотрудника могут не воспринимать как часть команды.

В этой роли нужно много общаться с людьми и объясняться по поводу неудачных обновлений, патчей и ребалансов, почти ничего не получая при этом взамен. Такова цена за свое место в геймдеве.

ГЕЙМДИЗАЙНЕР

В геймдизайне и работе над дизайном уровней романтики куда меньше, чем думают. В первом случае это прежде всего сложная математика при расчете баланса, во втором – красивая расстановка домиков и деревьев.

Вопреки сложившемуся мнению, свой путь в геймдеве вполне можно начать с этих должностей, более того, с каждым годом это все проще: откройте тот же Steam Workshop и сделайте, например, сюжетную ветку для **Skyrim**. Повторяете это много раз, получаете играбельный и увлекательный вариант – и вот вы уже начинающий геймдизайнер.

Или открываете редактор **StarCraft 2**, создаете карту, расставляете по ней врагов, балансируете, испытываете в деле, ошибаетесь, переделываете... После энного количества итераций на карте становится интересно играть. Несколько удачных карт, и вы – начинающий дизайнер уровней.

ХУДОЖНИК

В работе над игровым артом совершенствоваться можно бесконечно. Бывают 2D- и 3D-художники. Одни предпочитают скетчи, другие – персонажей, третьи – технику. Лучше всего изначально качать лишь отдельные навыки, а когда они будут на достойном уровне, понемногу добавлять новый функционал.

Не стоит претендовать на вакансию художника, не имея портфолио. И еще: как показывает практика, на проект с трогательными персонажами-зверушками его создатели едва ли поставят художника со сплошной «расчлененкой» в работах.

Внимательно изучайте проекты компании и подбирайте соответствующее портфолио. Обучиться с нуля помогут онлайновые курсы и доступный инструментарий. Маленький секрет: обратите внимание на игры с пользовательским контентом и создайте что-нибудь для любимого проекта. Если ваше творчество понравилось игрокам, считайте, что вы на верном пути.

РАЗРАБОТЧИК

Есть десятки ресурсов для онлайнового обучения программированию. Но начинать лучше со школьных времен. Можно ориентироваться на язык программирования – (C++, Swift), или на игровой движок (Unity, Unreal). Или начните заниматься серверной частью (Java).

Программист должен сразу выбрать специализацию, сменить в процессе язык очень сложно, поэтому предварительно попробуйте разные варианты, а потом вкладывайтесь в конкретную область. И запомните еще одно: программист должен учитывать мнение коллег и постоянно согласовывать свою работу с художниками, дизайнерами и прочими – чтобы найти оптимальное для всех решение.

АНАЛИТИК

Об аналитике в играх говорят очень мало, а ведь это как раз тот случай, когда можно получить математическое образование и опыт работы в другой сфере, а потом понять, что на самом деле хочется уйти в геймдев. Что особенно приятно – переучиваться незачем.

Отличные аналитики нужны в мобильных, социальных и мультиплеерных играх. Их работа не связана ни с игроками, ни с самим продуктом. Она подразумевает, разумеется, массу аналитики, цифр и таблиц. Если вам эта специфика по душе, то в геймдеве найдется роль и для вас.

■ ■ ■

Наверное, каждый игрок хоть раз да мечтал сам сделать игру. Многие наверняка еще и пробовали: собирали на форуме команду, приступали к проекту мечты, а потом обжигались и уходили в совсем другие сферы.

Реальность тут, как и почти везде, редко соответствует ожиданиям. Но если вы все же хотите – пробуйте обязательно! ■

РАБОТА С СООБЩЕСТВОМ тоже может быть неплохой точкой входа в индустрию

УЧАСТНИКИ ДИСКУССИИ

НИКОЛАЙ ЦЫС
ведущий 3D-художник по персонажам **Inquake**, выпускник факультета «Игровая графика» Scream School

ГРИГОРИЙ ЛЕБИДЬКО
концепт-художник **Allods Team** (Mail.Ru), выпускник и преподаватель факультета «Концепт-арт» Scream School

ДМИТРИЙ СМИРНОВ
старший дизайнер уровней **Allods Team** (Mail.Ru), куратор факультета «Игровая графика» Scream School

АЛЕКСАНДРА ГОРЕЛИК
менеджер проектов **Towards Mars**, выпускница факультета «Геймдизайн» Scream School

ГДЕ УЧИТЬСЯ

ВЫПУСКНИКИ И КУРАТОРЫ SCREAM SCHOOL О РАБОТЕ И ОБРАЗОВАНИИ

БЕСЕДОВАЛ ЯН КУЗОВЛЕВ

Еще один путь попасть в индустрию – не сразу бежать туда сломя голову, а сначала подготовиться. Иван Скорик из школы компьютерной графики **Scream School** специально для «Игромании» собрал выпускников и кураторов школы. Они рассказали, как обстоят дела с профильным обучением в России и на своем примере объяснили, что нужно делать, чтобы найти работу в игровой компании.

ТОЧКА ВХОДА

НИКОЛАЙ ЦЫС: По идее, я должен был стать учителем физики, но в какой-то момент понял, что не хочу преподавать физику. Бросил это дело и решил заняться компьютерной графикой. Я тогда еще не знал, какое направление выбрать, думал, в кино пойду, но любовь к видеоиграм взяла верх.

Ходил на всякие курсы других школ, в итоге остановился на Scream School. Как выяснилось позже, конкурентов у нее почти нет. Еще я посещал школу **RealTime** – там, конечно, интересно, но в учебном плане прописаны слишком сжатые сроки интенсивов и полученная информация не всегда остается в памяти.

Выбрать решил моделирование объектов, потому что ни в чем другом не разбирался. Здесь все просто: кто не умеет рисовать, тот вполне может пойти делать модели. Я отучился полгода, защитил дипломную работу, после чего меня позвали в студию **Rocket Jump**. Там проработал полтора года – именно так я попал в игровую индустрию.

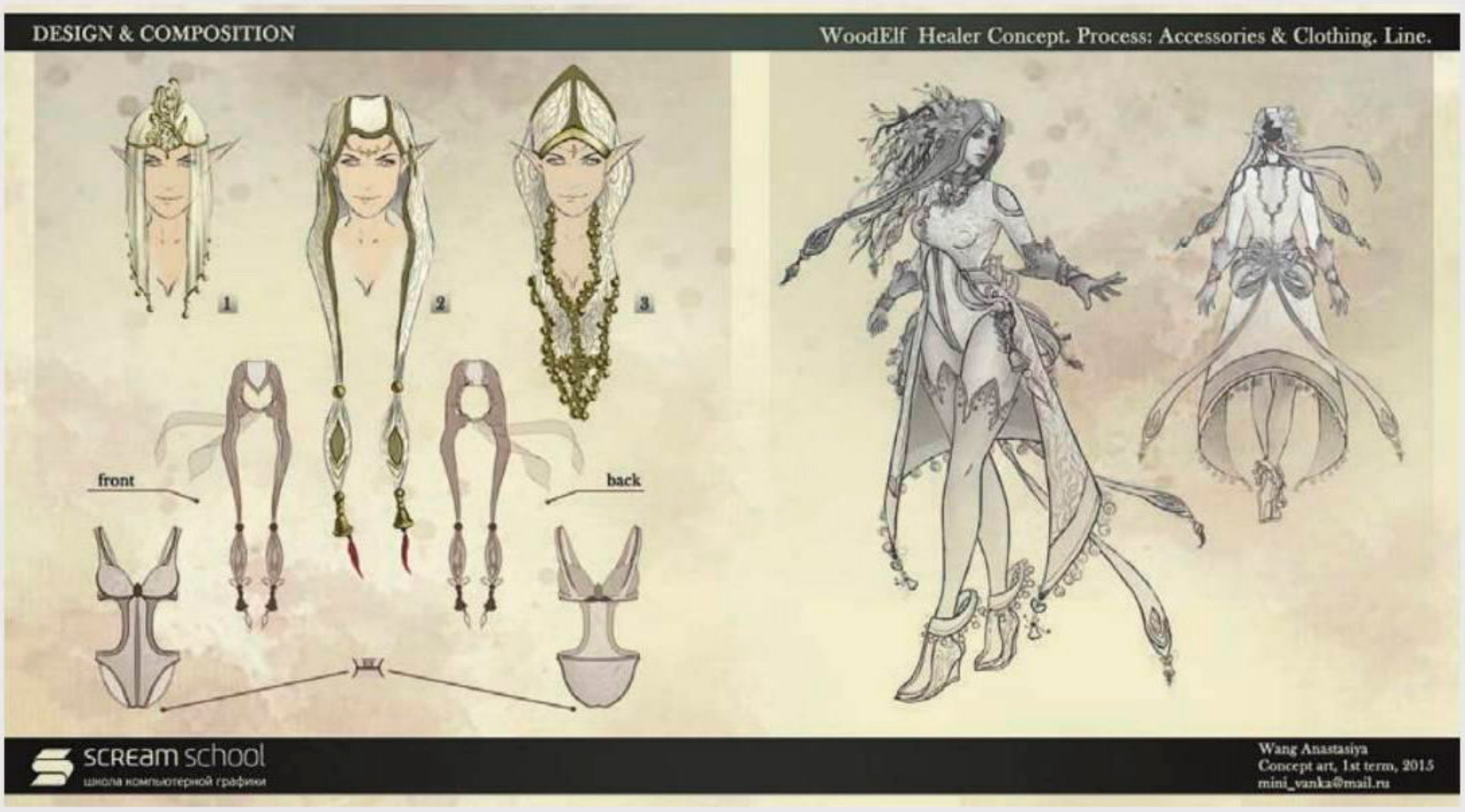
ГРИГОРИЙ ЛЕБИДЬКО: У меня вышла непростая история, я пять лет работал системным инженером. Одним днем понял, что хочу заниматься тем ремеслом, где можно совершенствоваться до бесконечности, – рисование для этого очень подходит.

Мысли идти в геймдев у меня тогда не было. Я просто искал место, где учили рисовать. Пошел в академию живописи Глазунова, но туда попасть крайне сложно. Это еще шесть лет интенсивного обучения. Тем не менее там есть подготовительные классы, где преподаватели по выходным ставят модели, гипсы и ты занимаешься тем, что делают обычно студенты на первом-третьем курсе. Так я параллельно ходил учиться и работал инженером.

Немного позже стало понятно, что академическое направление в рисовании у нас оставляет желать лучшего. Чтобы этим зарабатывать на жизнь, ты должен стать либо действительно выдающимся живописцем, либо иметь связи. Поэтому я начал смотреть, где вообще востребован навык рисования, и оказалось, что геймдев для этого подходит идеально – там как раз нужны иллюстраторы и концепт-художники.

Так совпало, что я наткнулся на конкурс, который проводила **Allods Team** вместе со Scream School, – призом был как раз грант на обучение. Его я выиграл и начал учиться. Спустя год к нам на просмотр пришли арт-директора из разных компаний вроде **Game Insight** и **Mail.Ru**.

Некоторых студентов из группы сразу похантили, кому-то предложили тестовые задания. Мне и еще двум однокурсникам дали задание по **Skyforge**. Тест я выполнил и попал в команду младшим художником. Через два года стал стар-



СЕЙЧАС В SCREAM SCHOOL
есть более 50 профессиональных курсов и специализаций

ПО ИТОГАМ ЭКЗАМЕНА
можно отправиться на стажировку в видеоигровую студию

шим художником и начал преподавать концепт-арт в Scream School.

Сейчас несколько человек со второго курса делают дипломный проект на базе Skyforge. Некоторые из тех, кто до этого учился в Scream School, как раз занимались аутсорсом для нашего проекта.

АЛЕКСАНДРА ГОРЕЛИК: По образованию я налоговик, но на третьем курсе уже стало понятно, что специальность совсем не моя. Будучи прилежной студенткой, я доучилась до конца, но все это время присматривалась к другим вариантам. Игры мне нравились. Да и если у тебя в свое время была единственная PlayStation во дворе, то ты звезда. «Игроманию», кстати, покупала – каждый месяц бежала до ларька, потому что в интернете читать про игры тогда было не очень удобно.

ДМИТРИЙ СМИРНОВ: Да! Когда только-только заинтересовался геймдевом, то начал с моделирования уровней для **Unreal Tournament** и делал их по журнальным гайдам из «Игростроя». Так что в ларек я тоже бегал ежемесячно.

АЛЕКСАНДРА ГОРЕЛИК: Игры играми, но серьезно к этому в наших реалиях поначалу никто не относился. Я бы наверняка не стала ими заниматься, если бы не мои знакомые, что пошли на дизайн в «бронетанку». Я смотрела, как они учатся – оживляют модельки, игры из пластилина разрабатывают, – так это увлекательно было!

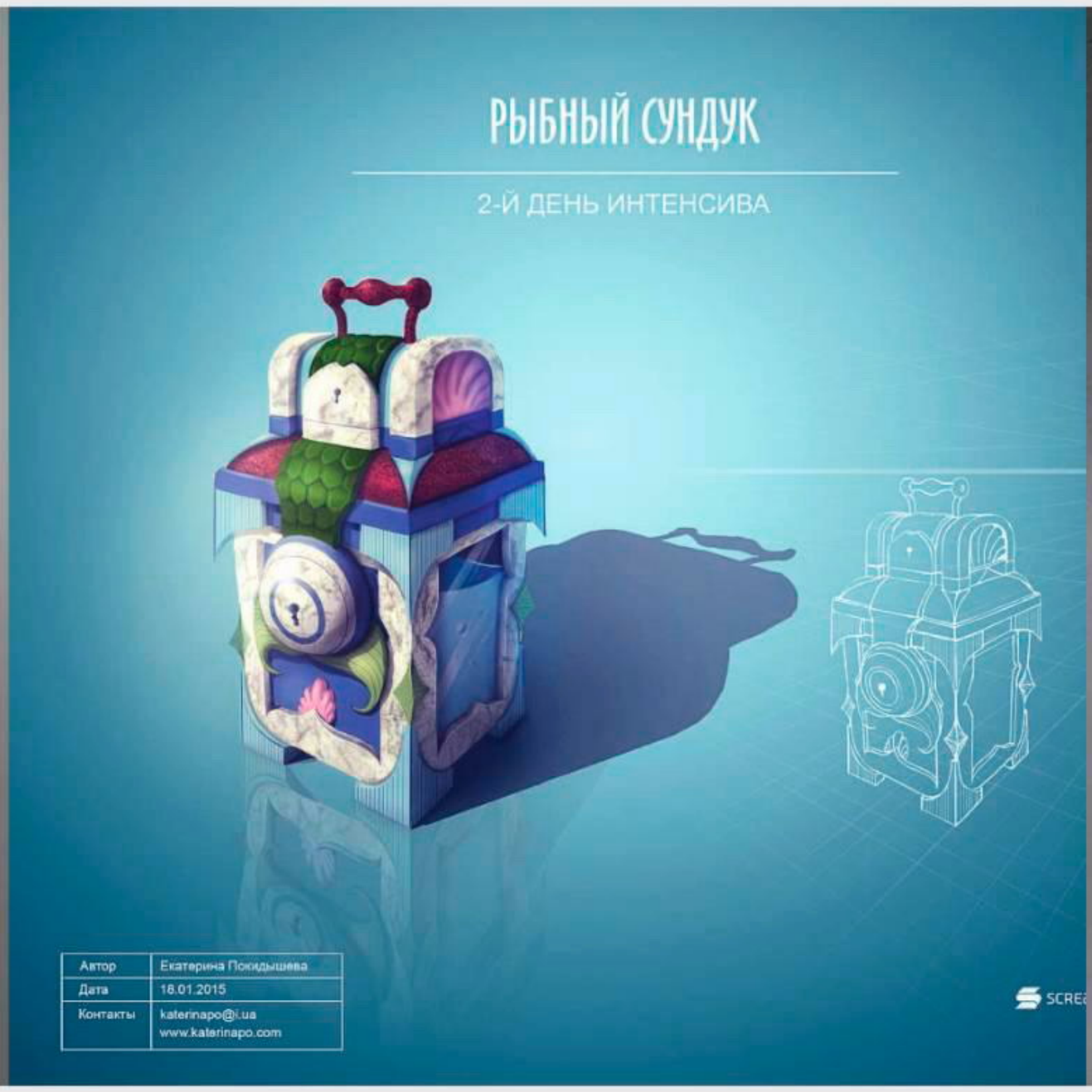
Вот я и задумала пойти на что-то, связанное с дизайном, что-то артовое, где можно создавать работу и видеть результат. Но чтобы научиться рисовать, нужно много практики – там десять лет осваивать, здесь десять лет изучать. Прийти и сказать «я ничего не знаю, но хочу все и сразу» и освоить сферу за два года в рамках дизайна все-таки сложная задача. Некоторые люди учатся по пять лет и без толку.

ДМИТРИЙ СМИРНОВ: Вообще, мы требуем от абитуриентов базовые знания, то есть человек уже до поступления должен примерно представлять, что такое Unreal, 3ds Max. Соответственно, хочется, чтобы у абитуриента были какие-нибудь рендеры, модели или уровни.

И какие-то минимальные знания по 2D. Не короли фотошопа, но знали, с какой стороны на него посмотреть.

АЛЕКСАНДРА ГОРЕЛИК: Вот поэтому выбор у меня был невелик: либо я иду в 3D-моделирование, либо в геймдизайн. Опыт моделирования у меня небольшой – могу слепить звездочку или еще что-нибудь простое, но когда потребовалось сделать автомобиль – я проклляла все на свете и готова была убить всех, кто сидит рядом.

На тот момент мне казалось, что геймдизайнер – это тот человек, который может создать всю игру с нуля. Это были глупые и наивные



ДИПЛОМ ШКОЛЫ
котируется в индустрии, но намного внимательнее работодатель будет смотреть на портфолио

мысли. На практике, конечно, все происходит не так.

Это был первый раз, когда я столкнулась со спецификой индустрии. Есть много людей, которые думают, что придут, отучатся и станут гениальными разработчиками. В артовой части ты прекрасно понимаешь, куда можешь развиваться. С геймдизайном немного по-другому. Там нет универсального рецепта, по которому ты можешь стать выдающимся геймдизайнером.

ДМИТРИЙ СМИРНОВ: Да ладно, рецепт простой: сделай пятьдесят игр, пятьдесят первая будет хорошей.

ГРИГОРИЙ ЛЕБИДЬКО: Не получилась пятьдесят первая – делай пятьдесят вторую.

ЧТО ДЕЛАТЬ ПОСЛЕ УЧЕБЫ

ДМИТРИЙ СМИРНОВ: Если тебе интересно заниматься играми, то на работу устроиться реально. Я начинал с любительских штук, первая крупная вещь, которую я сделал, – мод для Unreal Tournament. Он даже как-то стал темой на компакт-диске «Игромании»! Это уже неплохое начало, главное – не думать, что где-то там, в геймдеве, сидят полубоги с доступом к сакральным знаниям. Я делал то, что умел, после чего меня порекомендовали на работу в «1С-Авалон». Сам я ни на какие вакансии не пробовался.

Потом проект закрылся, я ушел доучиваться в институт и геймдев забросил – думал, что вообще не вернусь к играм. В то время заканчивал второе высшее в МИФИ экономистом-математиком. Думал, закрою вторую вышку и пойду как раз работать в банк. Потом звонок – оказывается, мой бывший начальник Ренат Незаметдинов ушел в «Мэйл» и решил найти дизайнера на проект.

Так я в индустрии и остался.

НИКОЛАЙ ЦЫС: В Rocket Jump было попасть просто – надо мной стоял ментор, что мной руководил. Я начинал с выполнения всяких мелких поручений. Вроде знания у меня были, но применять их какое-то время просто не получалось. Через полтора месяца меня отделили от помощника, поставили на поддержку одного проекта, где я делалц модельки для ивентов и занимался их анимацией. Следующая ступень – поддержка приоритетного проекта с хорошей монетизацией. И, наконец, вершина – тебя перебрасывают на производство невышедших проектов. К этому моменту меня можно было назвать уже ведущим по моделированию, я отвечал за визуализацию, анимацию и все остальное.

Так я добрался почти до верхушки в своей сфере, дальше, чтобы расти, нужно быть отличным художником – моделлеры у нас занимались исключительно техническими вопросами.

ГРИГОРИЙ ЛЕБИДЬКО: К сожалению, из-за недостаточной развитости индустрии приходится сидеть и ковырять очередную репу. Всем нужно кубики рисовать, кочаны капусты для казуальных игр, а не заниматься серьезным дизайном для AAA-проектов.

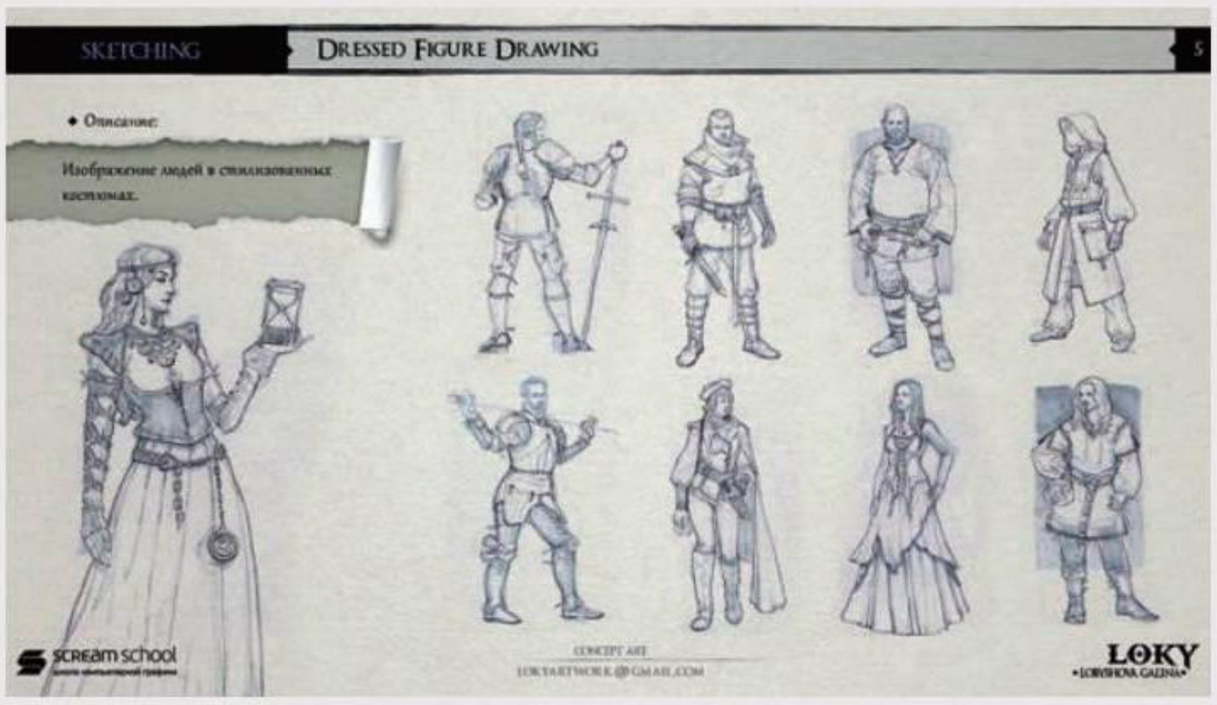
НИКОЛАЙ ЦЫС: Вообще, сейчас по дизайну очень тяжко найти художника или моделлера, который бы с нуля сидел и придумывал образы.

ГРИГОРИЙ ЛЕБИДЬКО: Но если ты хочешь учиться и развивать навыки, то есть еще профильные школы заграничные, которые предоставляют дистанционный формат обучения. Обычно там платишь взнос и потом смотришь разные туториалы. Есть такие, где тебе дают лекцию с заданиями и каждый промежуток времени ты сдаешь тестовые задания. Работы потом разбираются виртуальной группой.

Таких школ много, но необходимо знать язык. Еще всплывают минусы удаленного образования – отсутствие индивидуального фидбэка, например.

Тем не менее вариант с дополнительным образованием стоит иметь в виду. По геймдеву сейчас очень много гайдов, найдешь что угодно.

На мой взгляд, образование все-таки зависит от преподавателей. За тем, что ты делаешь и что ты читаешь, следит куратор; 50% резуль-



тата зависит от ментора и еще 50% от того, насколько студент правильно пользуется площадкой. То есть ему тоже нужно сидеть со стальной задницей и пахать до посинения.

АЛЕКСАНДРА ГОРЕЛИК: У геймдизайнера не так много вариантов. Если на проекте может работать два-три художника, то геймдизайнер, как правило, один. У меня знакомая серьезно металась. Посмотрела на разные студии – либо идешь в инди-студию и не знаешь, что будет завтра, либо идешь в крупную компанию. Некоторым большие студии не подходят по образу жизни и убеждениям – может, вам не нравится продукт или репутация конторы.

Я знаю людей, которые специально идут в маленькие студии именно потому, что боятся крупных компаний, корпоративной этики. Не все хотят праздновать свои дни рождения или ходить в пятницу в боулинг – и таких людей в нашей индустрии много. Каждый выбирает компанию по душе, хотя в конечном итоге все зависит от отдела и руководителя, да и вообще индивидуальная история.

ГРИГОРИЙ ЛЕБИДЬКО: Для меня на работе был сложным даже не первый месяц, а целый год. Ты вроде все знаешь, но все равно находишься в вакууме. Это как когда тебе дают формулу E = MC2. Ты знаешь, что это, но не смекаешь, почему и как формула работает. Понимание того, как переносить полученные знания на практику, – это самое важное. И как раз это понимание давалось с нечеловеческой болью.

У нас не было формального менторства, работа – это не детский сад, с тобой никто не носится. В «Мэйле» были лиды, которые давали тебе направление и обратную связь, но в идеале ты должен был прийти на работу и начать выдавать великолепный результат. Мне приходилось много изучать самому параллельно. Те навыки, которые я освоил, переношу теперь на студентов.

В Mail.Ru тяжело. Что-то приходилось брать высиживанием – сразу укладываться в сроки невозможно, и они порой затягивались в два раза. Я сидел до двенадцати ночи: вроде бы все правильно делал, а результат далек от того, что требуется. Была ситуация, когда один парень пришел к нам и не смог удержаться, не получилось у него понять, чего хотят. Он опустил руки, грустно сказал, что ничего не может, и ушел. Очень многое зависит от человека. Почему люди зачастую критикуют «Мэйл» – не все готовы к такому фронту работ.

Но работу в индустрии можно найти сейчас какую угодно – в российском геймдеве много контор, можно заниматься аутсорсом для зарубежных компаний. Если ты усидчивый, то тебе ничто не мешает рисовать монстров, скажем, для **CD Projekt RED**.

Главное – поставить перед собой цель и методично работать. Как правило, те, кто постоянно впахивает, добиваются результатов лучших, чем просто талантливые ребята. Так что если ты вбил себе в голову «хочу в **Blizzard** или **Rockstar**», то, наверное, стоит перестать мечтать и начать работать. ■

У SCREAM SCHOOL
нет филиалов, весь учебный процесс координируется в Москве

ХУДОЖНИК

ОТ НАБРОСКА К ЖИВОМУ МИРУ

ДАРЬЯ БУРАШНИКОВА, ДАРЬЯ КАРЯКИНА

УЧАСТНИКИ ДИСКУССИИ

АЛЕКСЕЙ ПОЛАК
2D-художник в **Wargaming Minsk**

ДМИТРИЙ ПАРКИН
художник-фрилансер, участвовавший в создании **The Order: 1886**, **Killzone 3**, **Metro: Last Light** и др.

ВЛАДИМИР СТЕПАНЮК
старший художник по окружению на проекте **Warface** в **Crytek Kiev**

КОНСТАНТИН ВАВИЛОВ
арт-директор в **Mail.Ru Allods Team**, куратор факультета «Концепт-арт» в Scream School

ГЕРАРД КРАВЧУК,
старший 3D-художник в **Gameloft**

Для художника попасть в геймдев – большая удача. Вне игровых компаний далеко не всякий художник может похвастаться стабильной работой и хорошим соцпакетом, а вот работающие там могут получить доступ в IT-индустрию, известную особым вниманием к условиям труда. Зарплаты игровых художников ближе к зарплатам не гуманитарных, а технических специалистов.

Ну а для многих это еще и возможность объединить в работе сразу два своих страстных увлечения – рисование и игры.

Однако трудность тут еще и в том, что в сфере игрового арта, в отличие, например, от программирования, даже приличное образование не гарантирует трудоустройства. Дарья Карякина и Дарья Бурашникова из Spice Recruitment постарались найти ответ на самый популярный вопрос начинающих художников: «Я хорошо рисую и хочу работать в геймдеве. Что мне делать?»

ПОНЯТЬ, ДОСТАТОЧНО ЛИ ХОРОШО ВЫ РИСУЕТЕ

Предположим, вы уже просмотрели на YouTube десяток обучающих роликов, сменили мышь на планшет и вам начинают нравиться ваши рисунки. Однако недостаток опыта накладывает отпечаток на все ваши работы и провоцирует ошибки, по которым опытный художник всегда вычислит новичка.

Тем, кто получил классическое художественное образование, на этом этапе проще: они знают ана-

ХУДОЖЕСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАНИЕ
вряд ли решит все ваши проблемы – учиться новым навыкам нужно постоянно

томию и композицию, умеют работать со светом и тенью. Самоучки могут заполнить пробелы, используя учебники и методические материалы для художественных школ.

Очень важно верно установить для себя планку, к которой вы будете стремиться. Для этого нужно постоянно изучать работы других художников, посещать CG-ресурсы, ориентироваться на лучших (но не копировать, чем тоже часто грешат новички).

АЛЕКСЕЙ ПОЛАК: Прежде всего надо осознать, что ты слаб и неопытен. Затем отыскать ориентиры и начать формировать свой вкус к вещам. Уметь видеть окружающий мир, пробовать повторить его во всем многообразии. Молодые художники, нарисовав свою первую работу, выкладывают ее в сеть и ожидают похвал. Я сам этим грешил, но это ошибка. Здесь стоит оценить себя, внимательно сравнить свой уровень с уровнем работ какого-нибудь Мачея Кучиары (Maciej Kuciara) и продолжать.

КОНСТАНТИН ВАВИЛОВ: Допустим, вы захотели стать великим фигуристом и, увидев тройной тулуп, решили его повторить. Но на катке ваше тело сказало бы вам: «Эй, давай сперва научимся скользить, не падая!» А потом стало бы ясно, что нужно и мышцы тренировать, и вестибулярный аппарат, и много чего еще. В дизайне и рисовании наш организм не может сказать нам: «Давай начнем с чего попроще». Многие новички, глядя на работы тех, кто отдал профессии годы, думают, что сделают не хуже. А чего там, дескать! Придумать персонажа, закомпоновать его в динамичной позе и в формате, поставить свет, придумать цветовое решение и отрисовать все это – дел на пару дней. В действительности же для этого нужно иметь за плечами несколько лет изучения и практики.

ЛУЧШЕ НЕ ВКЛЮЧАТЬ
в портфолио те работы, в которых вы не слишком уверены

ПРАВИЛЬНО ВЫБРАТЬ ИНСТРУМЕНТЫ

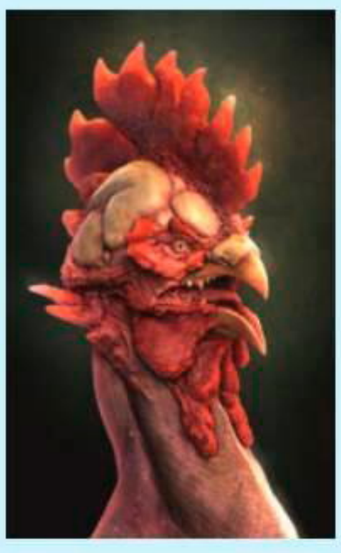
Профессионализм художника определяется отнюдь не программным обеспечением, которое он использует. Большинство художников спокойно обходятся в работе PhotoShop, ZBrush, 3ds Max или, скажем, Maya.

ГЕРАРД КРАВЧУК: Программ сейчас много, но их качество оставляет желать лучшего, многие из них узконаправленные или имеют ограниченный функционал. Я чаще всего использую 3ds Max, Photoshop

ЦЕНТР ВНИМАНИЯ

ОБЫЧНО ХУДОЖНИК не делает работу с нуля, а подбирает иллюстративный материал

ЖЕЛАТЕЛЬНО, чтобы вы собирали референтную базу на все случаи жизни



В РАЗНЫХ КОМПАНИЯХ есть свои гайдлайны. В Blizzard стараются не делать грубых скетчей – прототип должен быть уже более-менее пригодным к использованию

и ZBrush. Знания этих программ достаточно. Качество работы зависит не от программы, а от специалиста. Раньше возможностей было меньше, зато, на мой взгляд, работы были более качественные, а сейчас мастеров, которых знает вся игровая индустрия, по пальцам можно пересчитать.

Однако есть масса программ, которые могут облегчить работу в зависимости от конкретной задачи. Например, для моделирования оружия и техники хорошо подходит Softimage XSI. Художники по окружению советуют присмотреться к Mudbox, Quixel DDo и Substance Painter, а также вспомогательным программам вроде Crazy Bump и xNormal.

На факультете концепт-арта в Scream School студентов обучают связке Sketch up и Keyshot, дающей много возможностей для визуализации идей – от рисунка и фотобаша до болванок и концептуальных моделей.

НАЙТИ СВОЕ НАПРАВЛЕНИЕ

Стоит ли пробовать разные направления или лучше сосредоточиться на одном аспекте и посвятить его развитию все свое время? Увлеченный художник постоянно пробует разные стили и техники – хотя бы потому, что это интересно и обеспечивает развитие. Во-вторых, порой работа диктует свои условия: на начальном этапе не художнику решать, в какой стилистике выполнять очередную задачу.

КОНСТАНТИН ВАВИЛОВ: Тем не менее при этом следует сосредоточиться на том, что важно и интересно лично вам. Ваша ценность на рынке как отменного специалиста по конкретному вопросу повышается, к тому же у вас будет больше шансов получить работу по своему профилю – компаниям выгоднее нанять человека, который на этом уже собаку съел, чем учить новичка.

ВЛАДИМИР СТЕПАНЮК: Я считаю, что художник должен быть универсалом – но только в своей области. Если он создает персонажей, то должен знать анатомию, уметь делать все, начиная от болванки и заканчивая скульптом, ретопологией, текстурами и скинингом. И если ему понадобится создать роботов, зомби, монстров, птиц или еще кого – он должен с легкостью это делать.

Я художник окружения и не особо силен в создании персонажей, но делал архитектуру, растительность, машины, лодки, самые разнообразные предметы, оружие от первого лица, притом делал всё, от первого наброска и до финальной версии. Но если нужно будет создать персонажа, особых проблем я в этом не увижу.

СОБРАТЬ ПРАВИЛЬНОЕ ПОРТФОЛИО

Наши консультанты сошлись на том, что при найме сотрудника качествен-

ное портфолио подкупает куда больше, чем громкие имена в резюме. Художники, не успевшие поработать на гигантов индустрии, зачастую для работодателя даже интереснее: их «ценник» еще не зашкаливает, да и в работе они могут быть более гибкими.

Тем важнее уделить своему портфолио особое внимание уже на начальном этапе. Оно должно быть хорошо структурировано и иметь четкий фокус: специализация владельца должна быть очевидна. Так больше шансов, что руководитель не отложит ваше портфолио в сторону, не обнаружив с ходу нужное направление среди непрофильных работ. По этой же причине лучшие работы стоит размещать в начале.

ДМИТРИЙ ПАРКИН: Портфолио всегда должно отражать ваши пристрастия в работе. Если вам нравится делать технику и оружие, то портфолио должно содержать именно технику и оружие, и как можно больше. Если вы художник по персонажам или монстрам – то, соответственно, персонажей и монстров.

Если вы еще на стадии «универсального» художника, старайтесь, чтобы все содержимое портфолио было на одном качественном уровне. Если специализация более узкая – например, вы делаете только скульптуру персонажей, – показывайте именно скульптуру, без полипейнта, сложных рендеров или света. Достаточно простого шейдера и стандартного рендера с тенью – только чтобы показать силуэт и четкость деталей.

Если это так называемые модели in-game, лучше показать сетку и UVs плюс красивый рендер с настроенными шейдерами, приближенный к изображению in-game. Для этого есть специальные программы вроде Marmoset Toolbag.

КОНСТАНТИН ВАВИЛОВ: Если это сайт, то лучшие работы публикуйте в числе первых десяти. И они должны соответствовать вашей специализации. Если вы специализируетесь на фэнтезийном окружении, тогда пусть будут пять-шесть отменных законченных работ, четыре-пять работ по окружению, но уже научно-фантастическому или реалистичному. Дальше могут идти пять-десять работ по персонажам, технике и остальному, что у вас хорошо выходит.

Если у вас всего десять законченных работ отличного качества – хорошо, если пять – не беда. Но не надо вставлять в портфолио все без исключения! Есть простое правило для оценки портфолио: раскладываем работы от самой лучшей до самой ужасной, откидываем три самые плохие и видим средний результат, который будет выдавать художник.

Не бойтесь спрашивать, не ленитесь работать. Если вы действительно хорошо рисуете, но вас почему-то никуда не берут, спросите совета у тех, кто отказал, или тех, кто уже работает. Возможно, суперзвезды геймдева вам и не ответят, но есть другие концепт-художники, которые с радостью помогут. Участвуйте в конкурсах и делайте тестовые задания так, будто на кону стоит ваша жизнь. Это заметно, и это подкупает.

Не забывайте вставлять в портфолио контактные данные: почту, скайп, ссылки на аккаунты в соцсетях. Чем больше, тем лучше – дайте возможность работодателю связаться с вами самым удобным для него способом.

Убедившись, что вы все делаете верно, можно без стеснения показываться на глаза работодателю мечты. Не ждите подходящей вакансии на hh.ru, создавайте публичные аккаунты, живите активной жизнью в профессиональных пабликах, рисуйте для себя, но делайте это как можно лучше. Отправляйте свое портфолио всем, кто может быть потенциально заинтересован в ваших знаниях и умениях. Кто-то вам не ответит (и это не повод расстраиваться, такое часто случается в больших компаниях), а кто-то откажет.

■■■

Стать художником в игровой компании непросто, но возможно. У пяти наших собеседников разные истории, но объединяет их одно: ни один из них не пришел в геймдев по знакомству, ни один не оказался там, потому что ему просто повезло. Все они однажды захотели рисовать CG и начали над этим работать. У вас на руках инструкция по применению, основанная на их опыте: пользуйтесь ею и делайте замечательные игры! ■

НЕ ТРУДИТЕСЬ В ИЗОЛЯЦИИ
и постарайтесь влиться в сообщество – для художников есть тематические форумы

ИГРОВОЙ СЦЕНАРИСТ

МЫ ЛЮБИМ СЛОВО «НАРРАТИВ»

ДАРЬЯ БУРАШНИКОВА, СЕРГЕЙ ВОЛКОВ

УЧАСТНИКИ ДИСКУССИИ

МАРИЯ КОЧАКОВА
сценарист Social Quantum, работала над **Skyforge**, **Tanat online**, социальными и мобильными играми **Mail.Ru**

АЛИНА БРАЗДЕЙКЕНЕ
нарративный дизайнер в **Signus Labs**, **Rhapsody Games**, «Новые медиа»

ДМИТРИЙ ТИХОНОВ
сценарист в **Panzar Studio**

СЕРГЕЙ ЧЕКМАЕВ
писатель-фантаст, участвовал в создании S.T.A.L.K.E.R., **World of Tanks** и **Prime World**

БОГДАН СЕРЕДА
блогер, нарративный дизайнер **Empathy Box**

ЯРОСЛАВ СИНГАЕВСКИЙ
гейм- и нарративный дизайнер **Red Beat**

АНТОН МИХАЙЛОВ
ведущий геймдизайнер **Tortuga Team**

Каждый, кто хотя бы однажды искал работу сценариста в игровом проекте, знает, что это совсем не тот случай, когда можно зайти на популярный сайт с объявлениями, выбрать интересную вакансию, откликнуться на нее, прекрасно проявить себя на собеседовании и оперативно приступить к работе. Тут все сильно иначе.

Начнем с того, что вакансия сценариста игр в открытом доступе – большая редкость. Специалистов в этой узкой сфере совсем мало, и студии хорошо с ними знакомы. Брать человека со стороны всегда более рискованно, чем поручить дополнительную работу внутреннему сотруднику (геймдизайнеру, к примеру). Игровые студии иногда вообще не понимают, зачем им сценарист, или вспоминают о нем, когда игра почти готова и надо прикрутить к ней какой-нибудь сюжет. Претенденты тоже бывают разными: кто-то не понимает, в чем суть сценарного мастерства, а кто-то вообще не играет в видеоигры.

Как и во многих других сферах, проблему можно решить, оказавшись в правильном месте в правильное время и с правильными людьми. Найти ответ на вопрос, как стать игровым сценаристом, нам помогли люди, которым удалось достичь определенных успехов в отечественной игровой сценаристике, в нарративном и геймдизайне.

С ЧЕГО НАЧАТЬ?

Прежде чем идти к цели, нужно понять, к той ли цели ты идешь, то есть разобраться, чем на самом деле занимаются игровые сценаристы. Начать можно с терминологии. В интернете масса полезной информации в формате подкастов и записей докладов с профильных конференций – познакомиться с ними не только полезно, но и интересно. У всех состоявшихся сценаристов истории разные: кому-то повезло найти вакансию, кто-то пришел с телевидения, кто-то – из литературы. Всех объединял интерес к индустрии.

МАРИЯ КОЧАКОВА: Начать стоит с изучения индустрии. Если вы систематически не играете в игры, но игровым сценаристом быть хочется, немедленно начинайте играть, читать Gamasutra, «Хабр», DTF, слушать подкасты «Как делают игры» и RadioFlazm. Вам надо знать, как все это работает. Какими средствами игры рассказывают истории, как разработчики эти средства создают. Если же вы давно в теме, играете в разное, читаете-слушаете и грезите о том, как попасть в индустрию именно в роли сценариста, – ищите вакансии и устраивайтесь. Вот прямо сразу! На досуге можно поделать модификации или инди, поводить ролевые игры. И – оп! – вы уже игровой сценарист.

ДМИТРИЙ ТИХОНОВ: Я попал в сценаристику самым обычным путем – увидел на одном из профильных сайтов (вроде бы gamedev.ru, хотя могу ошибаться) объявление о том, что требуется сценарист компьютерных игр. Составил резюме и отправил, после чего выполнил тестовое задание и был благо-

ИГРОВОЙ СЦЕНАРИСТ должен в первую очередь писать не для себя, а для студии

получно принят. Никаких приключений, никакой мистики.

ЯРОСЛАВ СИНГАЕВСКИЙ: Я участвовал в самом первом литературном конкурсе рассказов по мотивам **S.T.A.L.K.E.R.** Лучшие конкурсные работы издали отдельным настоящим бумажным томиком. Мой рассказ в него не включили, зато он попался на глаза руководителю только появившейся студии, который как раз искал сценариста и игрового дизайнера. Вот так я стал сценаристом.

КАКИМИ ТАЛАНТАМИ НУЖНО ОБЛАДАТЬ ИЗНАЧАЛЬНО?

Умение складно писать и чувство текста играют очень важную роль. Как правило, наличие или отсутствие таланта облекать мысли в слова можно выявить еще на стадии школьных сочинений, но развивать его нужно постоянно. Придется много учиться, без самодисциплины тут не обойтись.

Сценаристика всегда подразумевает работу в команде, нужно быть гибким и адекватно воспринимать критику – если эти навыки в зачаточном состоянии, придется их развивать. Умение писать качественные тексты тоже нуждается в тренировке: читайте много хороших книг и хорошую периодику – на русском и английском.

МАРИЯ КОЧАКОВА: Сценаристом быть трудно, это – фронтир. Никто ничего не сделает за вас, и вам самим придется осваивать приемы, вырабатывать техники. Причем для каждого проекта – свои. Эта профессия не для ленивых.

СЦЕНАРИСТУ НУЖНО точно представлять весь фронт работ и тесно взаимодействовать со всей командой

СЦЕНАРИСТУ НЕ СТОИТ
влюбляться в свои идеи, потому что не всегда условный сюжетный ход можно представить игровыми методами

От игры к игре все будет меняться, даже форма записи, – здесь нет сценарного формата. Вам придется осваивать навыки, очень далекие от «писательских», – разбираться в игровых механиках и хотя бы в теории знать, как они создаются программистами, осваивать физику и математику, познавать тонкости работы художников и композиторов, нюансы озвучки, анимирования, локализации. Вам нужно будет тестировать игры самим и дружить с тестировщиками, проверяющими вашу работу на прочность. Нужно и маркетинг понимать, не только психологию персонажей, но и психологию аудитории, законы рынка. И это не считая знания истории, естественных наук, искусства, которые нужны вам как сценаристу. Эта профессия, как, впрочем, и остальные профессии геймдева, – синтетическая. Здесь сложно быть узким специалистом, надо быть немного «энциклопедистом».

АНТОН МИХАЙЛОВ: Сначала нужно понять, что это за проект, какую роль в нем играют сюжет, персонажи, общее окружение. Ведь сценарист может не только написать захватывающую историю, но и помочь придумать необычные сцены или ярких персонажей. Определив роль сценаристской работы в проекте, стоит подумать над тем, как улучшить игру с точки зрения повествования. Изложить свое видение в документе и предоставить команде или руководителю проекта. Любую игру можно обогатить не только сюжетом, но и интересными подходами к подаче игрового процесса. Если реализация подобных идей укладывается в бюджет, руководитель проекта не станет вам отказывать. И вот здесь вы получите в свои руки безграничную власть! *(зловеще смеется)*

ЕСЛИ ВЫ НЕ ИГРАЕТЕ
в видеоигры, то в нарративные дизайнеры лучше тоже не идти

ГДЕ ПОЛУЧИТЬ ОБРАЗОВАНИЕ?

Чаще всего игровые сценаристы – талантливые самоучки. Вузы их не готовят и едва ли скоро начнут. Однако некоторые учебные центры – например, школа компьютерной графики Scream School – организуют мастер-классы профессионалов этой области. Существуют и зарубежные программы подготовки, а тем, кто не готов себе это позволить, поможет «Нарраторика» – экспериментальная школа игровых сценаристов. Базируется она пока в Калининграде, но большинство активностей – онлайновые, и участвовать в них может любой желающий.

Стажировка – хорошая возможность получить полезные навыки на практике, но попасть на нее – нелегкая задача. Запросы на стажеров от компаний поступают довольно редко, и нужно внимательно следить за новостями индустрии и пабликами компаний, чтобы не упустить момент.

АЛИНА БРАЗДЕЙКЕНЕ: Я закончила факультет международных отношений – мне очень нравилась история. Пока училась, мы с мужем начали снимать короткометражное кино своими силами. Стажировалась я, вкалывая по двенадцать часов на телевидении, параллельно дома писала сценарий полнометражного фильма. После этого меня взяли на мою первую большую работу в геймдеве. Сейчас все проще – у молодых сценаристов есть возможность стажироваться в игровых компаниях, не имеющих бюджета на ставку сценариста.

ЕСТЬ ЛИ ШАНС У ГУМАНИТАРИЕВ?

Важно перестать мечтать и начать трудиться. Тут все решает портфолио: некоммерческие проекты тоже могут эффективно работать на ваш имидж, если они выполнены качественно.

В портфолио могут быть не только сценарии, но и модификации к играм, примеры работ в качестве геймдизайнера. Ну и, конечно же, ваши литературные труды. Главное – брать тексты покороче, в разных жанрах и формах.

СЕРГЕЙ ЧЕКМАЕВ: Я был одним из первых фантастов, кто начал работать с игровой индустрией. Меня пригласили в один проект (**TimeZero**), который к тому моменту уже три года нарабатывал рабочий контент. Мне пришлось переписать большую часть готовых материалов, создавать биографии персонажей, новые территории и т.д. А закончилось все полномасштабной новеллизацией.

БОГДАН СЕРЕДА: Разработка игр подразумевает множество занятий, и шанс есть у всех. «Чистые» гуманитарии перестают быть таковыми после столкновения с процессом разработки. Именно потому вам нужно столкнуться с ним побыстрее.

Пишете отличные истории? Найдите команду энтузиастов и проверьте это. Сделайте маленький проект, а еще лучше – модификацию к любимой игре. Умение работать в команде очень важно. Не получится – сочиняйте новости для игровых сообществ. Новости – это тоже маленькие истории. Немного умеете рисовать? Займитесь 3D-моделированием.

Параллельно читайте профильные статьи, пока буквы изо рта не полезут. Попробуйте себя в деле со всех сторон. Через несколько лет вы поймете, что вам хорошо удается и куда двигаться дальше. За реальными примерами стоит сходить в подкаст Сергея Галёнкина. Там их рассказывают в каждом выпуске.

ЧТО ЧИТАТЬ?

Чем больше информации вы получите, чем больше людей узнаете, тем лучше. Как только встречаете интересный паблик по теме – подписывайтесь; как только появляется возможность посетить или выступить волонтером на конференции – вперед!

МАРИЯ КОЧАКОВА: Gamasutra, DTF, «Хабрахабр», блоги Дэвида Гейдера, Алины Браздейкене, мой, много интересных и полезных мате-

риалов публикуется в группе «Нарраторики» во «ВКонтакте».

Обязательно знакомьтесь с коллегами где только можете. Из конкретных мероприятий могу назвать конференции DevGAMM и КРИ, Devmeet и PiterArtDays в Питере, открытые лекции Scream School в Москве, GamesNight и DevNight, которые проводятся в разных городах.

АЛИНА БРАЗДЕЙКЕНЕ: Читать можно книги по драматургии, киносценариям (например, «Спасаем кошку») и по геймдизайну. Матчасть с разными рекомендациями появилась и в сообществе сценаристов «Нарраторика». Сам мир российских сценаристов очень недружелюбен, но когда одолеешь трудный порог входа, оказывается, что ребята на самом деле милые и душевные.

НАСКОЛЬКО ВАЖЕН СЦЕНАРИСТ?

Спрос на функционал высок, но редко выходит за пределы самой студии и ее ближайшего круга контактов. Не все студии осознают необходимость привлечь сценариста к проекту, а некоторые команды не могут себе позволить нанять для этих задач отдельного сотрудника.

В последние годы, правда, ситуация меняется к лучшему, многие перенимают западный опыт и уделяют сценариям и сценаристам больше внимания. На отечественном ТВ, например, статус сценариста очень высок. Там сценаристика развивалась долгие годы и накопился хороший опыт – осталось взять и применить.

МАРИЯ КОЧАКОВА: Спрос, к сожалению, низок, но и качество предложения настолько низко, что я даже не знаю. Обычно вакансия бывает раз в пару месяцев, на нее тут же падает ворох ответов, из которых 99% жуткий шлак. Так что, если у вас есть голова на плечах, вы пробьетесь.

Не у всех студий есть понимание, насколько важен сценарист. Но и не у всех сценаристов есть понимание, насколько сценарист-узкопрофильник не важен. У каких-то студий и сценаристов такое понимание есть – постарайтесь попасть в эту команду.

КАКИХ ОШИБОК СЛЕДУЕТ ИЗБЕГАТЬ?

Как бы сложен и тернист ни был «путь самурая», пройти его можно, особенно если удастся заручиться поддержкой «взрослого» сценариста, который поделится опытом и поможет оценить портфолио и тестовое задание, подскажет, как избежать очевидных ошибок.

АЛИНА БРАЗДЕЙКЕНЕ: Основная моя ошибка – поддаваться на уговоры, перекраивая сюжет под геймплей, и переписывать сюжет больше трех раз.

МАРИЯ КОЧАКОВА: Я думала, что можно работать сценаристом и не играть в игры. Вылечили на первой же работе в студии. Это даже не вопрос вкуса или там убеждений. Вы просто не сможете писать для игр, не играя в них. У меня, во всяком случае, не получается.

Думала, что можно работать сценаристом и не знать индустрии. Вылечилась, когда захотела сделать собственную игру.

Думала, что могу потянуть любой жанр и спектр работ, если вот чуть-чуть еще больше сил приложить. Выяснила, что не могу. ММО – не мое. Не идите в жанры, которые вам не нравятся, которых вы не понимаете.

Думала, что достаточно теории, чтобы успешно перейти к практике. Обломалась на том, что потерпела фиаско с практикой, даже прекрасно понимая теорию. Это как понимать принцип игры на пианино, но сесть за него и не сыграть ни одной мелодии, хотя слышал их сотни раз.

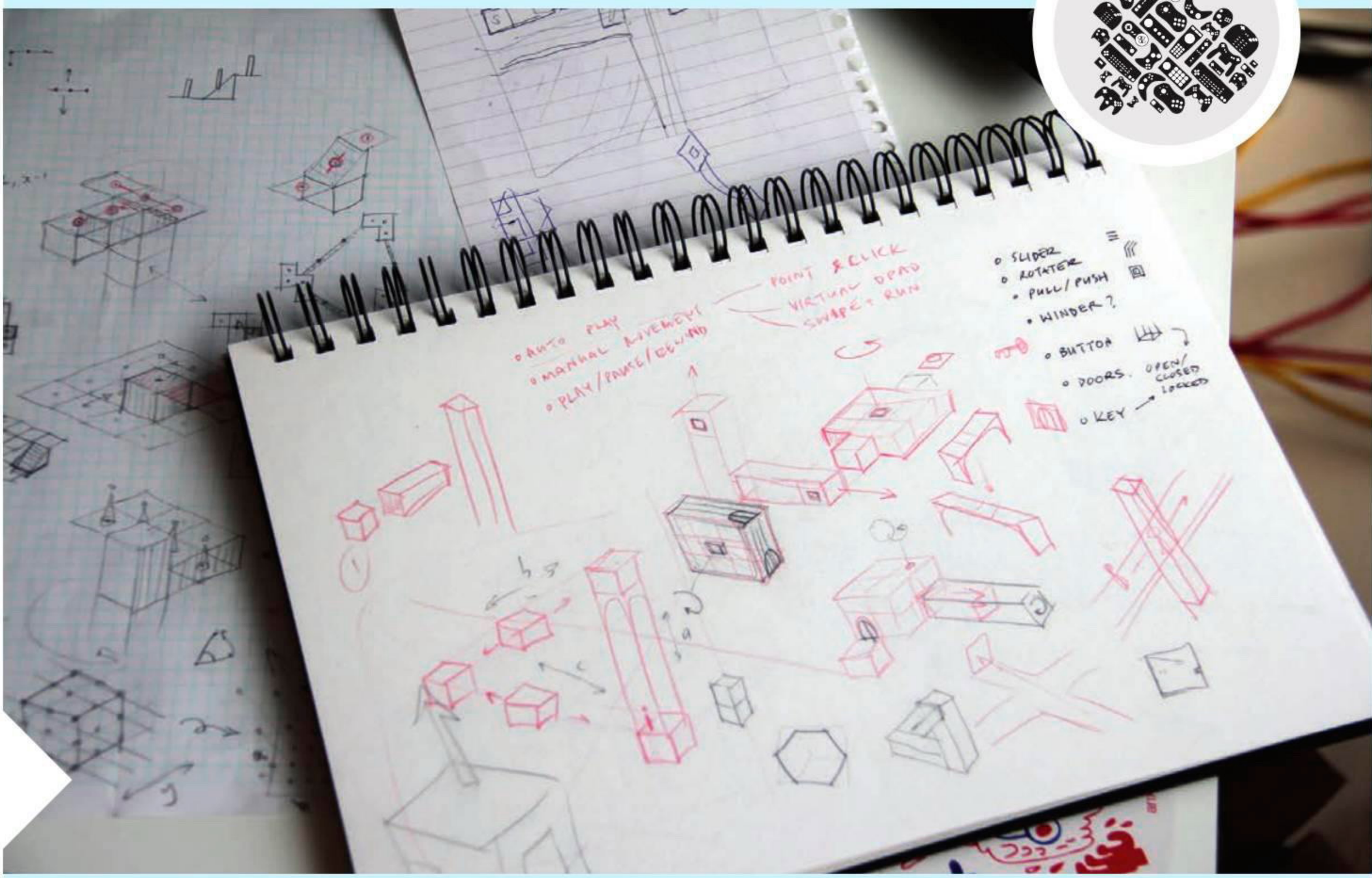
■■■

Конечно, в отечественном геймдеве очень сложно быть исключительно сценаристом. Разве что вы состоявшийся писатель со множеством публикаций. Так что очень желательно уметь что-нибудь еще.

Впрочем, тенденции постоянно меняются: рынок растет, индустрия тоже, и все скоро может измениться. Ну а пока просто придерживайтесь правил, изложенных нами в статье, и ваш путь к славе станет немножечко легче. ■

ДЛЯ ОБЩЕГО РАЗВИТИЯ

обычно советуют читать Book of Lenses – это такая же важная вещь для разработчика, как «Слово живое и мертвое» для журналиста



ГЕЙМДИЗАЙНЕР

ПРИВЕТ, EXCEL!

ДАРЬЯ БУРАШНИКОВА, СЕРГЕЙ ВОЛКОВ

УЧАСТНИКИ РАЗГОВОРА

АЛЕКСАНДР ПОДРЕЗОВ
геймдизайнер
в **ZeptoLab**

АРТЕМ РАДЧЕНКО
ведущий геймдизайнер
в **Nival**

АНТОН МИХАЙЛОВ,
ведущий геймдизайнер
в **Tortuga Team**

ИВАН СЛОВЦОВ
геймдизайнер
в **Ice-Pick Lodge**

АНДРЕЙ ТОРЧИНСКИЙ
геймдизайнер
в **Gameloft**

ЯРОСЛАВ КРАВЦОВ
дизайнер уровней
в **Mail.Ru Group**

ВИТАЛИЙ АГАФОНОВ
ведущий геймдизайнер
в Nival

АНДРЕЙ ПОПОВИЧ
старший геймдизайнер,
Wargaming.net

Геймдизайнер, несомненно, самая характерная и в то же время самая спорная профессия в игровой сфере. Наверное, больше ни одну специальность во всей индустрии не окружает такой романтический ореол. Одни считают, что геймдизайнеров не существует, другие в ответ доходчиво объясняют, в чем их непосредственная и уникальная роль.

И вот, пока ведутся философские споры о том, быть им или не быть, рынок в этой точке остается изрядно нагретым: геймдизайнеры ищут проекты, а проекты – геймдизайнеров. Какую же роль играют эти «городские сумасшедшие», которые запросто могут не уметь рисовать, программировать и продавать, но все равно остаются востребованными?

Сотрудники Spice Recruitment пообщались с теми, кто знает о тонкостях этой профессии не понаслышке.

ЧТО ДЕЛАЕТ ГЕЙМДИЗАЙНЕР?

АЛЕКСАНДР ПОДРЕЗОВ: В общем и целом задача дизайнера – придумывать правила, балансировать игру так, чтобы она была интересной, честной и вызывала у игроков определенные эмоции (азарт, чувство достижения, осознание своего мастерства). Дизайнер определяет, какие выборы делает игрок и как они влияют на игровую ситуацию. Например, какое оружие персонаж может использовать против определенного врага и почему.

АРТЕМ РАДЧЕНКО: Я занимаюсь проектировкой игры и ее составных частей – в особенности правил, по которым работает игра. Это требует в числе прочего понимания и проектирования основ игрового процесса – что, зачем и почему игрок делает, почему это ему интересно, какой опыт он при этом приобретает или переживает.

Собственно, тут нужно проектировать (иначе говоря, дизайнить) множество разных игровых систем и механик – то, как взаимодействуют боевая система, система наград, система развития, как они работают сами по себе и в связке с другими. Это все нужно документировать и доносить до других участников процесса разработки, чтобы у всей команды было единое видение и понимание игры и конечной цели.

АНТОН МИХАЙЛОВ: На примере нашей стратегической игры **Braveland Wizard** могу сказать, что работа игрового дизайнера начинается раньше, чем чья-либо еще. Создается небольшой концепт-документ, который показывается команде и долго обсуждается. Затем принимается решение: делать такую игру или нет. Нужно убедить людей, что концепция интересная, а для этого надо верить в нее самому и иметь видение.

DEAR ESTHER
изначально была экспериментом, модификацией на движке Half-Life 2. Теперь у нас есть целый новый жанр

ГИБКИЕ РЕДАКТОРЫ КАРТ
не просто ощутимо продлевают жизнь играм, но и дают начинающим разработчиками шанс пробиться в высшую лигу

Далее игровой дизайнер подробно расписывает игру. Создается дизайн-документ, описывающий игру в деталях. Для Braveland Wizard, например, это многостраничный «эксельник», где просчитываются параметры бойцов, боссов, прогресс героя, уровень сложности. В отдельном документе излагается сюжет, описываются игровые локации, подбираются примеры того, как должны выглядеть те или иные бойцы и противники.

После этого уже идет «полевая работа». Постоянно отсматривается полученный результат, все обсуждается, вносятся улучшения. Работа над игрой идет итеративно.

КАК СТАНОВЯТСЯ ГЕЙМДИЗАЙНЕРАМИ?

Возникает резонный вопрос: как попасть в эту профессию? Учиться в Scream School и добиваться стажировок, расширять функциональность более привычных позиций художника или программиста, ваять вечерами собственный проект?

Как любая деятельность, не требующая специального образования, эта профессия аккумулирует в себе людей с самой разной историей.

FALLOUT 2
одна из немногих игр, где свобода действий не пустой звук. А теперь представьте, как сложно было просчитать все возможности игрока!

АЛЕКСАНДР ПОДРЕЗОВ: В индустрию я попал случайно. Конечно, как и многие другие, в юности я мечтал делать игры, но даже представить себе не мог, что действительно буду этим заниматься.

Я был на соревнованиях в Тайване, когда от друга пришло письмо с описанием вакансии сценариста в компании «Сторк», в моем родном городе Орле. Меня, безработного социолога, вакансия заинтересовала. Вдобавок к этому времени у меня была одна-единственная литературная премия за участие в случайно подвернувшемся конкурсе.

Фраза «кто в этот мир попал – навеки счастлив стал» относится не только к кино, но и к игровой индустрии. Получив бесценный опыт в «Сторке», я решил двигаться дальше. Но куда мог направиться бывший спортсмен, социолог, маркетолог и сценарист? Разумеется, в Москву. Мне повезло: я достаточно быстро нашел работу в **Glu Mobile**, и это было здорово! Конечно, я не обладал большим дизайнерским опытом, но компания осваивала новые технологии и новую монетизационную модель, и я пригодился. Как и мое знание английского. Кроме того, я был готов учиться.

ИВАН СЛОВЦОВ: В игровую индустрию я вошел с парадного входа – начал делать игры. В какой-то момент встал вопрос «Что теперь?». У меня было определенное количество денег, на которые я мог какое-то время продержаться, а также круг знакомых, как и я, желавших «сделать что-то свое». И в этот момент мне пришла в голо-

ВЫСОКИЕ ПРОДАЖИ
и огромная аудитория тоже вполне себе показатели талантливости произведения

ДЖЕНОВА ЧЕН
начинал с маленьких во всех отношениях проектов, но вот Journey такой уже не назовешь

ЗАЧАСТУЮ НЕДОСТАТОК
средств выражения и ограничения в разработке позволяют сделать выдающийся проект

ву «крамольная» мысль заняться тем, о чем я даже не мог мечтать, – видеоиграми.

Я заядлый игрок, и мне всегда казалось, что делать игры – это лучшая работа из всех возможных (между прочим, это оказалось правдой, по крайней мере для меня). Но я и помыслить не мог, что когда-нибудь буду заниматься этим сам и зарабатывать на этом деньги.

Выяснилось, что «делать игры» немногим сложнее, чем создавать любительские карты или модификации. А вот доделать игру до конца и продать ее гораздо труднее, чем может показаться вначале.

Геймдизайнером в нашей новоиспеченной команде я провозгласил себя сам, как самый «играющий» человек (и как наименее квалифицированный в коде и арте). Мне тут сильно помог опыт ведения проектов в IT. В итоге оказалось, что в инди-проекте не выйдет быть «просто геймдизайнером», поэтому пришлось изучать вдобавок игру на дуде и балалайке, но это уже совсем другая история.

АНДРЕЙ ТОРЧИНСКИЙ: Это случилось на третьем курсе университета. Я тогда увлекался 3D-артом и хотел стать художником, а не дизайнером. Даже сделал пару заказов как фрилансер, но на этом все и кончилось. Когда писал диплом, начал серьезно задумываться, куда пойти дальше, и искать варианты. Художником меня не взяли – умения не хватало, не было профильного образования, – но предложили позицию дизайнера уровней в MMO-проекте.

Мне это показалось неплохим компромиссом – чтобы, так сказать, влиться и зацепиться. У меня был небольшой опыт в разработке модификаций (я делал карты для **CS** и **Alien Shooter**), что тоже сыграло мне на руку. Заодно можно было пообщаться с более опытными художниками, поработать с инструментарием и все в таком духе.

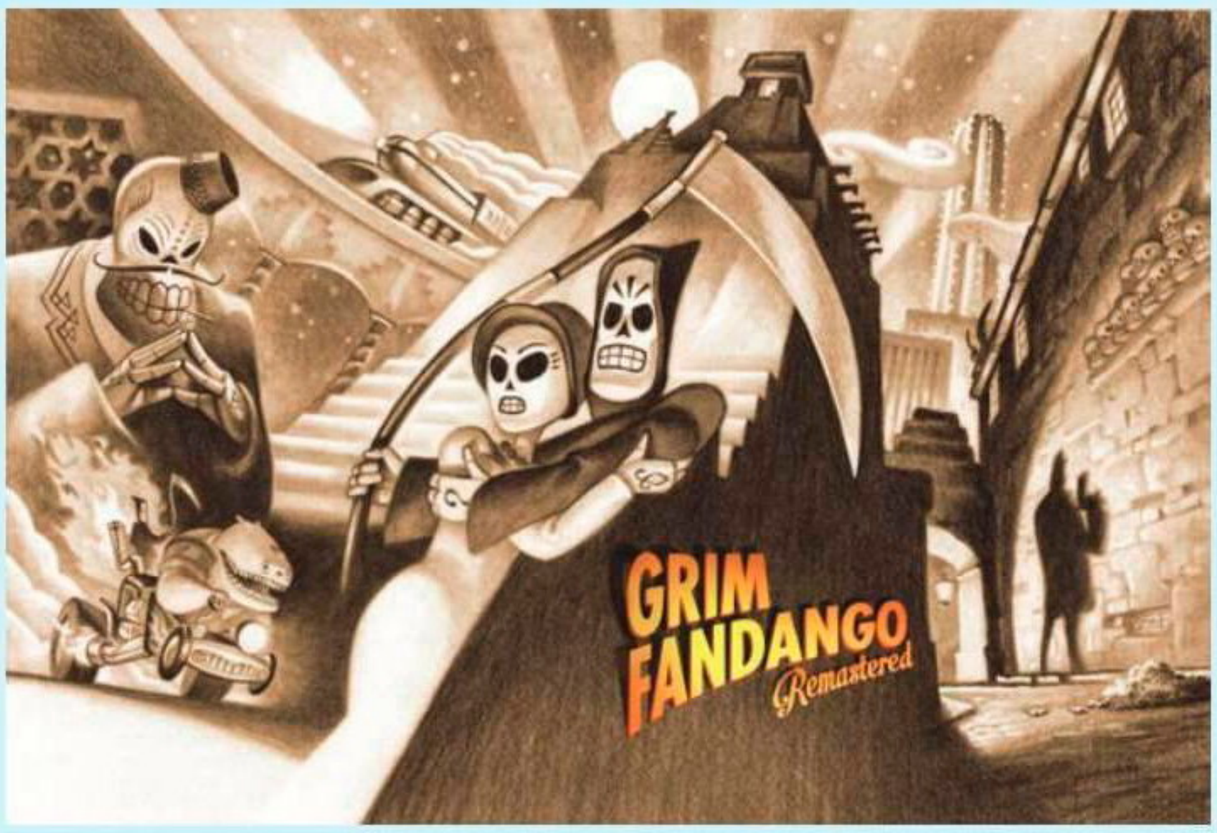
Так я оказался в **IT Territory**.

Четкой границы не было, просто однажды я начал совмещать обязанности – писать скрипты, квесты, заводить монстров в адмике. Попутно я плотно общался с другими геймдизайнерами, слушал и учился. Окончательный переход произошел, когда я попал в мобильное подразделение. Там уже не было работы, связанной с созданием больших локаций, и я сосредоточился на игровых активностях, фишках, learning curve и прочем.

ЯРОСЛАВ КРАВЦОВ: Мне с детства нравилось создавать игры. Для меня игра – это в первую очередь некий особый опыт, который нельзя получить никак иначе. Поэтому руки тянулись конструировать этот опыт, собирая в единое целое работу программистов, художников, звуковиков. Будучи любителем, я имел дело с уже готовым движком и ассетами, а когда поднялся до профессионального уровня, пришлось учиться общаться с людьми. Это очень важное умение для дизайнера.

Я оставил на DTF.ru резюме, где честно и многословно написал, что ничего не умею, профессионального опыта нет, но зато много играл

MONUMENT VALLEY подкупает тем, что у каждого уровня можно уловить свою визуальную и геймплейную тематику



и делал любительские уровни, а потому хочу быть дизайнером уровней. По современным меркам такое резюме – полный провал, но тогда, в 2007 году, было золотое время, и меня через неделю взяли на работу.

ВИТАЛИЙ АГАФОНОВ: Мне всегда нравились компьютерные игры, и временами я влезал в редакторы и скрипты тех игр, которые несложно было расковырять. Окончив мехмат МГУ и отработав год в сертификации ПО «почти по специальности», я пришел к, казалось бы, очевидному выводу, что заниматься по восемь часов в день не слишком интересным делом ради двух-трех часов, выделенных на хобби вечером, – не самый увлекательный распорядок. Посмотрел в компаниях, занимающихся разработкой игр, вакансии, на которые по требованиям могли пройти математики, выбрал понравившиеся, разослал резюме.

Настойчиво стучался относительно вакансии младшего геймдизайнера в несколько компаний, в том числе в **Nival**. Сначала в форму на сайте, затем на электронный адрес отдела кадров, даже по телефону справлялся о статусе резюме. Затем была пара собеседований с дизайнерами, запомнившихся форматом: вместо привычных анкетных «вопрос-ответ» и логических задачек вида «назови десять плюсов круглой формы крышек канализационного люка» – почти неформальный разговор о хобби, анализе игровых механик и различных классах персонажей в **Dungeons & Dragons**. Такое отношение приятно удивило.

АРТЕМ РАДЧЕНКО: С детства мечтал стать геймдизайнером. Делал свои карты, модификации и миссии для **Red Alert 2**, например. Более серьезная работа пошла уже над текстовыми заданиями для дополнения к «Космическим рейнджерам 2» – я тогда был активным участником сообщества и, когда подвернулась возможность поработать для любимой игры, с радостью согласился.

Потом я почти год работал над мобильными играми и там же получил базовые навыки профессионального геймдизайна, однако позже понял, что работа над «мобилками» мне не нравится. Затем увидел вакансию на дизайнера уровней, откликнулся, сделал тестовое задание, и меня сразу взяли. А потом перешел в Nival, где тружусь по сей день.

Начал я как дизайнер уровней, однако стремился развиваться по обоим направлениям, благо в **Allods Team**, где я работал, с этим было очень хорошо – обязанности дизайнера уровней почти не отличались от обязанностей дизайнера игр.

Собственно, там же, общаясь с опытными коллегами, читая профильную литературу и решая дизайнерские задачи, я превратился в геймдизайнера. Позже, решив двигаться дальше, я перешел в питерский офис Nival на позицию ведущего геймдизайнера и сейчас занимаюсь разработкой игры «Блицкриг 3».

КАКИЕ ОШИБКИ ДЕЛАЮТ ГЕЙМДИЗАЙНЕРЫ?

Геймдизайнеры с совершенно непохожим опытом за плечами, приходящие из самых разных направлений, все же часто наступают на одни и те же грабли. Хотя есть мнение, что на чужих ошибках не учатся, всегда неплохо иметь инструкцию «как делать не надо».

АНТОН МИХАЙЛОВ: Не надо с ходу браться за крупный проект. Лучше начинать с малого. И иметь в виду, что игровой дизайнер – он отчасти архитектор. Совсем без понимания программирования ему никак. Он должен осознавать последствия тех или иных решений. Сможет ли команда сделать это? Будут ли разрозненные части игры работать вместе? В целом приходится держать в голове очень много факторов, и, чтобы учиться удерживать фокус проекта, лучше начать с небольших игр и доводить их до конца. И, конечно, от проекта к проекту нужно повышать планку.

ИВАН СЛОВЦОВ: К геймдизайну можно подходить с разных сторон, и ни одна из них не будет «верной» или «неправильной». Кто-то соз-

DUNGEONS & DRAGONS
можно посоветовать геймдизайнерам и сценаристам. Попробуйте как-нибудь придумать модуль для настольной игры!

МНОГИЕ ГЕЙМДИЗАЙНЕРЫ
начинали свою карьеру с модификаций любимых игр

HOTLINE MIAMI
сложно не вдохновляться – малыми средствами разработчики создали стильный и культовый проект

дает игровую механику, с которой было бы интересно иметь дело вне зависимости от того, как она визуализирована, и начинает добавлять детали вокруг нее («Марио», **Angry Birds**). Кто-то берет эмоцию, настроение или идею и пытается передать ее с помощью игры (**Gone Home**, **Papers, Please**).

Иногда совершенно дилетантские «не каноничные» подходы к созданию игр формируют новые жанры и игры, которые становятся культовыми. Создавая «список правил», геймдизайнер сильно себя ограничивает, и зачастую можно упустить что-нибудь очень важное, оказавшееся за пределами «правильного геймдизайна».

Пожалуй, единственное, что я могу посоветовать: не надо думать, что геймдизайн – это просто. Создание игры – это как составление карты местности, которая меняется каждый раз, когда вы ложитесь спать. Наутро вы можете осознать: то, что казалось вам очевидным и неоспоримым, не соответствует действительности.

АНДРЕЙ ТОРЧИНСКИЙ: Сначала повысьте свой авторитет. Начните с малого: покажите, что ваши идеи правильные, что они работают. Пусть даже это будут маленькие незначительные фишки, но фишки правильные. Тогда люди начнут к вам прислушиваться. С ходу кричать «Я геймдизайнер, я лучше вас знаю!» определенно не стоит.

Не надо верить всем на слово и со всеми соглашаться. Имейте свою точку зрения и не бойтесь ее аргументированно отстаивать. Это не значит, что вы должны быть упертым бараном и игнорировать чужое мнение, но и бесхребетность недопустима. Зачем нужен геймдизайнер, за которого все решения принимают другие люди?

АНДРЕЙ ПОПОВИЧ: Начинающему геймдизайнеру важно понять, что разработка игр – это на 90% бизнес и лишь на 10% творчество. Проще говоря, игры создаются не ради реализации творческого потенциала команды, а ради денег. А потому игра должна удовлетворять потребности определенной целевой аудитории. Задача геймдизайнера – подобрать такой набор игровых особенностей, который будет отвечать потребностям выбранной аудитории.

Для этого нужно уметь наступить на горло личным предпочтениям и делать игру не для себя, а для игроков. Это совсем не просто. Приходится ставить себя на место, скажем, домохозяйки и анализировать концепцию игры с точки зрения того, чем она может быть интересна труженице кухни, а что в ней лишнее.

И лишь со временем, набив руку и набравшись опыта, можно потихоньку внедрять свои идеи, адаптируя их под потребности той или иной аудитории.

АРТЕМ РАДЧЕНКО: Не стоит решать проблемы системы небольшими «костылями». Например, в одной MMOPRG был очень сложный квест, который не могли пройти многие игроки с персонажами-воинами. Плохим дизайнерским решением было бы дать всем воинам усиление на время выполнения этого квеста, а хорошим – присмотреться к механике задания и немного ее переработать (или ослабить нажим).

Нужно чаще задумываться над тем, зачем заставлять игрока делать что-то конкретное. Если действие не несет геймплейной нагрузки, то оно не заставит игрока шевелить мозгами – и это отличный кандидат на выброс или автоматизацию. Например, если игроку нужно делать одно и то же в одной и той же ситуации (пехоте нажимать кнопку «залечь», когда начинается обстрел), его лучше автоматизировать (пехота должна сама залегать, когда по ней ведут огонь).

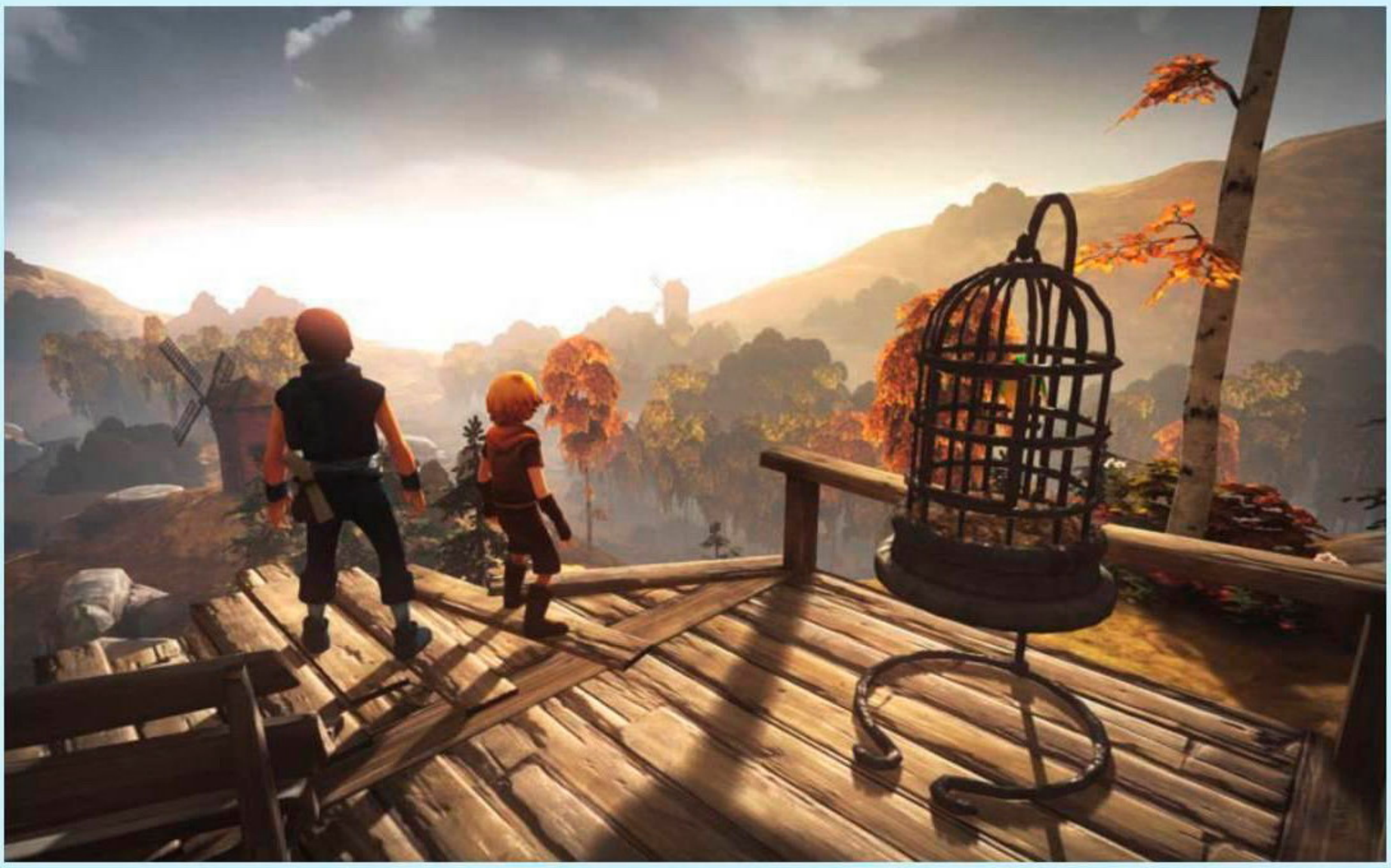
Еще нужно постоянно задавать себе много вопросов – чем в каждый конкретный момент игры занят игрок? Над чем он думает? Есть ли значимый выбор в принимаемых им решениях? Не скучно ли ему от повторяющихся действий? Не слишком ли интенсивен игровой процесс? Когда настает пора позволить ему заняться чем-нибудь другим?

КЕМ И ЧЕМ ВДОХНОВЛЯЮТСЯ ГЕЙМДИЗАЙНЕРЫ?

Копировать удачные продукты – путь не самый хороший, к тому же о вкусах не спорят, но есть игры, которыми находчивый геймдизайнер сможет воспользоваться как учебником. Где искать вдохновение?

АНТОН МИХАЙЛОВ: Для меня это Дима Гусаров (**King's Bounty**, «Космические рейнджеры»), Александр Мишулин (**Heroes of Might and Magic 5**, **Silent Storm**), Андрей Кузьмин, он же Кранк («Вангеры» и «Периметр»). Интересное направление игрового дизайна развивает Николай Дыбовский («Мор. Утопия»).

С иностранцами сложнее, но мне очень нравится игровой дизайн



BROTHERS: A TALE OF TWO SONS должна была запомниться вам не только из-за необычного управления, но и грамотно поставленной и невероятно красивой истории

League of Legends, **StarCraft 2** и **Hearthstone**. В отношении истории и диалогов король жанра, по-моему, – это Тим Шафер (**Full Throttle**, **Grim Fandango**, **Broken Age**).

Ну и как я могу не упомянуть икону индустрии – Сигэру Миямото? Его наизамечательнейшие игры даже не нуждаются в лишнем упоминании!

FROM SOFTWARE решили плюнуть на современный геймдизайн, чтобы лихо ломать игрока о колено

ИВАН СЛОВЦОВ: Из любимого: **Hotline Miami**, **Dark Souls**, **This War of Mine**.

АЛЕКСАНДР ПОДРЕЗОВ: Я не буду приводить примеры «больших» игр, поскольку над ними обычно работает несколько дизайнеров. Для иллюстрации выдающейся дизайнерской работы лучше подходят проекты маленьких команд. Мне очень нравятся игры **Vlambeer** (**Super Crate Box**, **Ridiculous Fishing**), где дизайнером трудится Рами Исмаил, игры **Dennaton Games** (**Hotline Miami**), там дизайнер Cactus. Однако больше всего я восторгаюсь играми от **Teknopants** (**Uberleben**, **Shoot First**, **Action Fist**, **0space**, **Samurai Gunn**) которые создает Beau Blyth.

АНДРЕЙ ТОРЧИНСКИЙ: Tetris, **Portal**, **Monument Valley**, **Clash of Clans**, **LittleBigPlanet**, все номинанты и победители IGF.

ЯРОСЛАВ КРАВЦОВ: Для меня на особой ступени эволюции геймдизайна стоят игры с минимумом интерфейсных элементов. Обе части **Portal**, **Limbo**, **Journey**, **Flower**, **Gone Home**, **The Vanishing of Ethan Carter**, **Amnesia**, **Another World**, **Brothers: A Tale of Two Sons** и другие. Дизайнеры этих игр сумели обойтись теми механиками, которые они могут доносить до игрока через игровой мир.

ВИТАЛИЙ АГАФОНОВ: Лично меня всегда восхищали игры-конструкторы, позволяющие не только пройти некую сюжетную заготовку от авторов, но и создать собственные миры и приключения. Из тех, что вспоминаются с ходу, – **Neverwinter Nights**, «Герои меча и магии», серия **The Elder Scrolls**.

АРТЕМ РАДЧЕНКО: Почти все современные проекты класса AAA, которые у всех на слуху, – и **Battlefield**, и **Call of Duty**, и **StarCraft**, и **Dragon Age**. Особо хочу отметить Brothers: Tale of Two Sons, где лучший из виденных мной дизайн повествования, а также **Divinity: Original Sin**, где одна из лучших ролевых систем за последние несколько лет, с огромным количеством комбинаций заклинаний, ситуаций и противников.

■■■

Геймдизайнер – такая профессия, в которой совершенно необходимо постоянно быть в теме, быстро реагировать на тенденции игровой индустрии и генерировать свежие идеи. Для этого можно использовать очень разные ресурсы: от тематических блогов и периодики до художественных произведений.

Если вы хотите стать геймдизайнером, но не знаете, с чего начать, – начните, например, с изучения блогов ваших любимых разработчиков. Почти наверняка вам откроются новые грани игропрома.

После многих важных конференций разработчиков тоже остаются архивы лекций и выступлений. Например, в GDC Vault полно бесплатных и весьма познавательных материалов. В сети найдутся записи докладов с ежегодного саммита **DICE**, а если вам интересны русскоязычные мероприятия, можно покопаться в архивах DevNight. Иногда с таких собраний даже ведутся прямые трансляции.

Ну а когда вы все же решитесь заявить миру о себе – наши советы вам наверняка пригодятся! ■

КАЖДЫЙ ЭЛЕМЕНТ игры должен гармонировать с остальными, без этого проект вряд ли получится успешным

ТОЧКА ОТСЧЕТА

КАК НАЧАТЬ РАБОТАТЬ НАД СВОЕЙ ПЕРВОЙ ИГРОЙ

ЕВГЕНИЙ КИСТЕРЕВ, ОСНОВАТЕЛЬ СТУДИИ MANDRAGORA

Итак, вы намерены сделать игру. Но с чего начать? Мы пригласили Евгения поделиться с нами опытом: он решил создать проект с нуля, не пользоваться при этом краудфандингом, а вместо этого предпочесть работу с издателем **Daedalic Entertainment**. Его игра выйдет совсем скоро – после того, как этот номер ляжет на прилавки. Так что ищите проект **SKYHILL** в Steam шестого октября.

Ну а теперь передаем слово Евгению.

СОБЕРИТЕ КОМАНДУ

В нашем случае сработал самый надежный способ. Все, кто сейчас занимаются проектом, познакомились, когда работали в одной игровой компании. Я заранее знал, кто и что умеет, как у человека обстоит дело с коммуникациями и чего от него можно ожидать. На такой основе уже достаточно легко начинать делать общее дело.

Загвоздка в том, что, когда мы начинали работать над независимыми играми, никаких денег даже не предвиделось. Очень важно было окружить себя единомышленниками и знать подход к каждому. Это не работа за зарплату и очень сильно отличается от отношений между людьми в рядовом офисе.

ПРИДУМАЙТЕ ИДЕЮ

Мы так и не научились словам вроде «целевая аудитория» и «анализ рынка»... Просто придумывали игру, которую нам было бы интересно сделать.

Конечно, мы примерно понимали, что такие же люди, как мы, скорее всего, в основном играют на PC. Мы почти не играли на телефонах, поэтому быстро сместили вектор разработки с мобильного проекта.

Тем не менее, как люди, у которых все же есть мобильные телефоны и планшеты, мы понимали, что есть проблема с качественными платными играми для этих устройств – играми, которые ты просто покупаешь и проходишь за пять-десять часов.

Мы не пытаемся изобретать механики и заимствовать у других. Конечно, если мы увидим игру, аналогичную нашей, это может побудить нас пересмотреть дизайн. В общем, мы принимаем решение, исходя из того, какие эмоции мы хотим вызвать у игрока, а потом выбираем или изобретаем механики, которые сохранят целостность игры и подойдут именно для нашего проекта.

ЗАЙМИТЕСЬ ПРОТОТИПИРОВАНИЕМ

Очень важная вещь, которую мы в какой-то степени упустили.

Мы просто сели и начали делать игру. И через два месяца все еще не было понятно, что же мы такое делаем. Мы считаем это ошибкой. У нас игра со случайно генерируемым контентом, поэтому мы решили подготовить небольшую демоверсию, где бы было все, кроме этой самой генерации.

Мы показывали эту демку несколько раз, постоянно переделывали. И только когда она нам стала нравится уже с точки зрения геймплея, мы поняли, как сделать произвольную генерацию контента так, чтобы игра сохранила атмосферу.

Это было одним из самых правильных решений. Наша игра рандомная, но люди удивляются, потому что она такой с первого взгляда не кажется. Здесь мы попали в точку.

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ НА STEAM GREENLIGHT

Мы вышли в Steam Greenlight слишком рано. Знаю, бывало, что игры проходили его за неделю. В нашем случае это заняло четыре месяца. Мы побежали туда с первой же демоверсией, которая выглядела просто ужасно. Понятия не имею, почему мы тогда этого не понимали, но случилось то, что случилось.

Greenlight устроен так, что с первого дня выхода в него к игре приковывается внимание тысяч людей. Через несколько дней это внимание угасает. Интересная игра проходит Greenlight быстро, но мы вышли слишком рано, наша игра еще не была никому интересна. Поэтому этот трафик мы просто потеряли.

Возвращать же людей с внешних сайтов голосовать за вашу игру очень сложно. Мы это сделали, но могли бы просто подождать пару месяцев и получше подготовиться.

ПОСЕЩАЙТЕ ТЕМАТИЧЕСКИЕ КОНФЕРЕНЦИИ

Мы очень любим использовать свой статус небольших инди-разработчиков, чтобы бесплатно показывать свою игру на конференциях. Три раза нам бесплатно предоставляли столик на DevGAMM. Три дня мы показывали игру на Casual Connect в рамках IndiePrize и получили награду как «самая ожидаемая игра в разработке».

В октябре я снова поеду на это мероприятие. На этот раз нам оплачивают даже перелет, хостел, билет на конференцию и место для показа игры. Там мы знакомимся с другими разработчиками, издателями, крупными платформами, пытаемся получить награды и ценную обратную связь от людей из индустрии.

ОБЩАЙТЕСЬ С ИЗДАТЕЛЯМИ

Мы не сильно переживали о том, понравится ли наша игра издателю. Просто я завел привычку постоянно с ними общаться. На протяжении всего процесса разработки я время от времени присылал издателям новые версии, изучал их реакцию, их предложения.

Мы сразу поняли, что у нас стало получаться, и по реакции издателей в том числе. К нам начали относиться серьезнее. Вообще, тут никаких секретов нет. Я просто ищу адрес издателя на сайте, пишу ему: «Привет, у меня вот тут игра. Посмотрите видео, поиграйте в демку. Интересно?» Это срабатывает, когда на руках есть уже что-то внятное. В общем, невелика наука, как мне кажется.

РАБОТАЙТЕ С СООБЩЕСТВОМ

С некоторых пор я очень серьезно стал относиться к формированию сообщества. Я увидел, как это работает у товарищей из **Ice-Pick Lodge**, и понял, насколько важно собирать людей вокруг своей игры.

Теперь у нас есть группа «ВКонтакте», где мы активнее всего общаемся с игроками. Мы проводили закрытое бета-тестирование с их участием и были приятно удивлены тем, с какой ответственностью они к этому подошли. Мы им очень благодарны, стараемся их слушать и удивлять.

Конечно, у нас есть сообщества и в «Твиттере», и на Facebook, но все равно нам проще общаться на русском языке. Поэтому тестирование мы проводили только с русскоязычным сообществом.

ВЫПУСТИТЕ, НАКОНЕЦ, ИГРУ

Самым сложным для нас оказалось именно завершить разработку. Мы были не готовы к тому, что, например, встраивание в игру одиннадцати языков займет целую неделю. Было трудно привести игру в законченный вид – с точки зрения и геймдизайна, и разработки. Это огромный опыт, к которому нужно просто быть готовым.

И это самое важное для нас: научиться завершать игры, и делать это качественно, не растеряв по пути идеи, механики и уникальность проекта. ■

ГЕРОЙ ЗАПЕРТ
в отеле, постояльцы почему-то либо мертвы, либо изменились до неузнаваемости

funded with KICK STARTER

ЗАПУСКАЕМ KICKSTARTER

КАК НЕ ДАТЬ МАХУ ЕЩЕ ДО НАЧАЛА КАМПАНИИ

ЯН КУЗОВЛЕВ

Придумать классную идею и оперативно получить под нее финансирование – мечта почти каждого игрового разработчика. Допустим, у вас уже есть идея и ее может воплотить команда, дизайн-документ готов и осталось, в принципе, всего ничего – собрать пару-тройку десятков тысяч долларов. Это так, чтобы быть свободным от издателей и заниматься любимым проектом без необходимости жить на одной только сухой лапше.

Мало кто рассказывает самое важное: если вы серьезно намерены собрать необходимую сумму, то работа над «Кикстартером» должна начаться задолго до запуска кампании. Да и, в общем-то, самый важный шаг между вами и деньгами – это знакомство с прессой и аудиторией.

ЗНАКОМИМСЯ С ЖУРНАЛИСТАМИ

Для начала нужно завести медиабазу, желательно зарубежную. Вам необходимы адреса электронной почты и социальные сети журналистов. Медиабаза – это неплохой инструмент для того, чтобы знать, кто где работает и какие журналисты предпочитают те или иные игровые жанры. Информация придется очень кстати в тот момент, когда вы начнете рассказывать о своей игре прессе через рассылку писем.

Почему нужно уделять внимание именно зарубежным источникам? Практика показывает, что в России на Kickstarter заносят не слишком охотно и есть шанс, что ваш проект поддержит только мама, друг Вася и его котик. Даже если про вас напишут крупные ресурсы, то, скорее всего, выхлоп будет не очень большой.

Проще начать сбор контактов прессы с сайта *pixelprospector* – там уже есть парочка баз и неплохих советов для тех, кому хочется продвинуть свой проект. В первую очередь вам нужны адреса электронной почты. Социальные сети отходят на второй план и требуются больше для того, чтобы разобраться в том, кто что любит и насколько часто проявляет активность в сети.

Кроме того, это неплохой способ расширить основную базу. Например, в друзьях у главреда Game Informer Энди Макнамары обязательно будут коллеги. У коллег – представители других ресурсов. Через «Твиттер» или «Фейсбук» к ним достучаться практически невозможно, но иногда люди подхватывают идею и кто-то может о вас написать.

Немного отзывчивее в этом плане геймдизайнеры. У них есть выход на журналистов и аудиторию. Так, Адриан Хмеляж из студии The Astronauts активно ведет разговор через соцсети и всегда готов информационно поддержать интересные игры.

Чтобы совсем не провалить свою первую кампанию, попробуйте придерживаться следующих советов.

Снимите крутой ролик – серьезно, ваш сопроводительный текст, скорее всего, просмотрят по диагонали. Если вы красиво оформили страницу графическими элементами – это только в плюс.

Не занимайтесь типовой рассылкой, отправляйте индивидуальный запрос каждому журналисту. Не стоит заниматься этим во время крупных игровых мероприятий – ваше письмо легко затеряется в потоке.

Расскажите о команде, которая работает над проектом. У некоторых людей стоит психологический барьер: если они как минимум не знают, кому отдают деньги, то не станут вас поддерживать.

С недоверием смотрите на бустеров. Как только вы начали «Кикстартер», на связь решают выйти разные представители сомнительных контор – говорят, что развивают кампанию, продвигают страничку через «Твиттер» и занимаются другими, несомненно, важными вещами. На этом рынке слишком много странных людей, и если вы сломя голову ринетесь за первым попавшимся бустером (а цены за услуги они выставляют жутковатые), то будет очень грустно.

ЗНАКОМИМСЯ С СООБЩЕСТВОМ

Еще один важный момент – работа по форумам. За рубежом есть много разных источников вроде площадок Something Awful, Giant Bomb или Reddit. Если заранее, где-то месяца за три до старта кампании, завести там аккаунт и немного поучаствовать в жизни форума, то дальше будет немного проще. Новички, которые пришли на площадку только ради рекламы, слишком раздражают и безжалостно блокируются. Стоит внимательно прочитать правила форума – на некоторых для рекламы Kickstarter сделаны специальные разделы.

Работать с сообществом стоит разными способами. Если у вас уже есть поклонники – это здорово. Если нет, постарайтесь собрать амбассадоров – отдельную группу, которая будет рассказывать о вашем проекте всем вокруг. Придумайте для амбассадоров отдельную награду, которую нельзя будет приобрести за деньги, – здесь важно найти людей с социальным весом, потому что один правильный пост на Reddit в /games/ или /gaming/ может неплохо поднять популярность и выдвинуть тред в начало страницы. Вообще, постарайтесь воспринимать медиаресурс как кристаллы в **StarCraft**: рано или поздно вы его выработаете и нужно заранее искать новый. Ну или создавать дополнительные информационные поводы. В остальном руководствуйтесь здравым смыслом и ставьте себя на место аудитории.

Обновляйте страничку с кампанией – пишите апдейты, выходите с аудиторией на диалог. Мертвые тексты никому не нужны и вызывают подозрение. Выход на Steam Greenlight или сбор половины бюджета – важный повод для того, чтобы провести рассылку и спровоцировать еще одну волну необходимых вам публикаций.

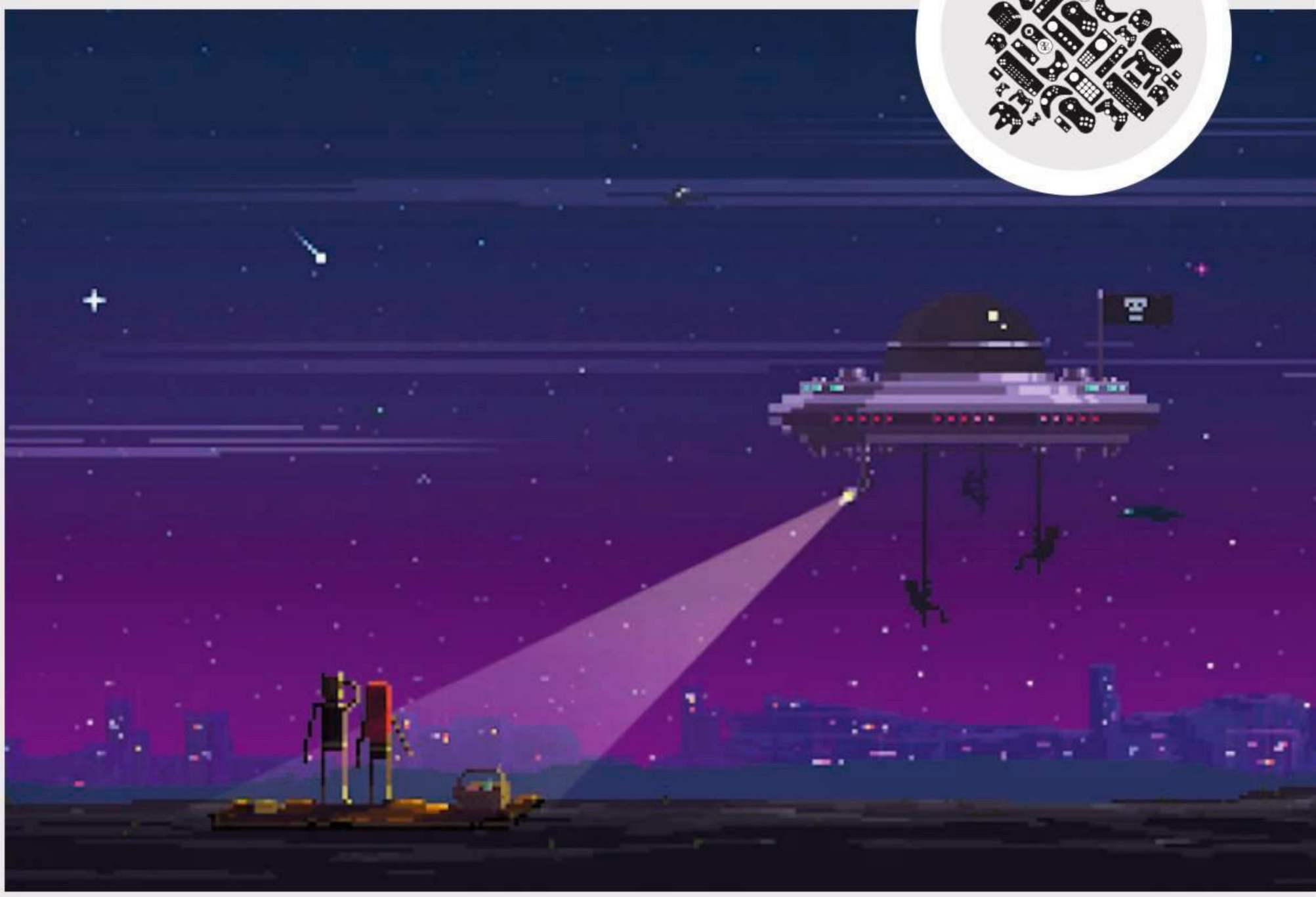
Планируйте бюджет правильно и не слишком надейтесь на физические бонусы. Человек, возможно, и занесет вам пятьсот долларов, но они не стоят тех нервов, которые вы потратите на бестолкового подрядчика и логистику. Есть шанс, что такие штуки пойдут вам в минус.

Будьте прозрачными и придумайте сразу все типы наград. Если на полпути вы добавите новую награду с новым прайсом, то не всем пользователям это понравится. Некоторые, конечно, поднимут ставки, но часть вашей аудитории может отвалиться.

За каждой перечисленной суммой стоит живой человек. Деньги текут к вам не безликой массой, поэтому старайтесь вовремя отвечать на все письменные вопросы и вовремя разбираться с жалобами. Человеческое отношение еще никому не портило бизнес. ■

БУДЬТЕ ТЕРПЕЛИВЫ
и не пугайтесь, если после третьего или четвертого дня кампании приток средств внезапно сойдет на нет

BEAT DA BEAT сразу привлекает внимание издателя из-за грамотного художественного оформления



ПОД КРЫЛОМ

НА КАКИЕ ПРОЕКТЫ ОБРАЩАЮТ ВНИМАНИЕ ИЗДАТЕЛИ

СЕРГЕЙ БАБАЕВ, ДИРЕКТОР ПО РАЗВИТИЮ NEKKI

Как сделать игру, которая понравится издателю?

Для начала нужно сделать игру, которая нравится вам и ближайшему комьюнити. Нет универсального приема или алгоритма, по которому можно точно понять – захотят ли вложить в ваш проект деньги или нет. Но есть ряд рекомендаций, который позволит заметно повысить шансы на успешное привлечение издателя или инвестора. О них мы и поговорим.

КРУТОЙ АРТ

Легко сказать – «делайте крутой арт». Это почти то же самое, что «делайте хорошие игры». Как бы все понимают – только их и надо делать. Но для этого требуется огромный опыт, человеческие ресурсы и средства. Да и мало какой талантливый художник захочет бесплатно под какие-то там будущие проценты и поступления от инвесторов рисовать арт.

Да, дело обстоит именно так. Сложно, долго и с виду бесперспективно.

Но вот какая штука: такая команда как раз и получит шанс. То, что вы затащили крутого художника, – первый звоночек об уровне команды. Талантливые люди тянутся к талантливым. Если художник принялся клепать будоражащий воображение арт – значит, тут есть изюминка, к которой стоит присмотреться и потенциальному партнеру.

Без красивого арта сложно оценивать потенциал проекта.

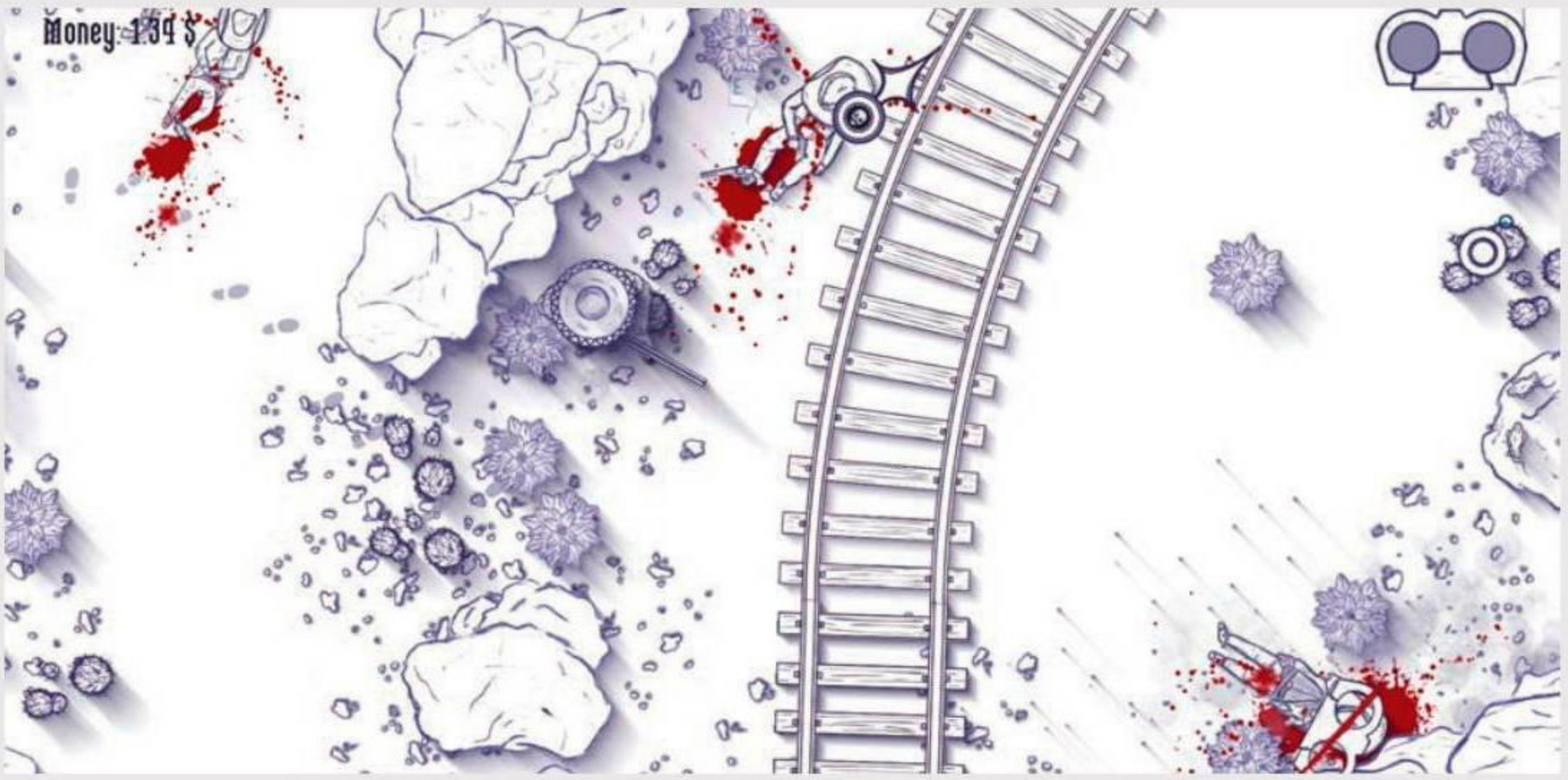
Скажу проще: без красивого арта НИКТО не будет оценивать потенциал проекта. На словах все готовы «изучить прототип на кубиках», на деле же никто за это не возьмется. Какая бы гениальная идея ни скрывалась за «кубиками», без визуализации она коммерчески непригодна. Если вы не демонстрируете визуал, то, получается, находитесь на той стадии, когда вложения времени и денег слишком рискованны. Обычно этот риск 50 на 50 – полетит или не полетит. А без полноценной визуализации идеи – 70 на 30 в пользу «не взлетит».

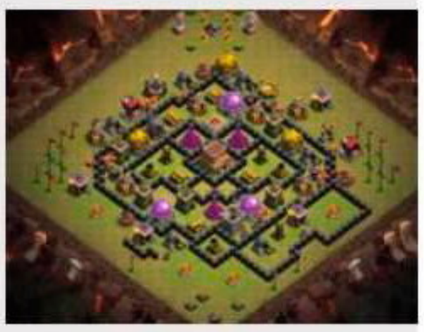
Поэтому, если нужда прижала рассылать прототип, позаботьтесь хотя бы о фейковых скриншотах, которые покажут, какая картинка у вас в голове и на что способна арт-команда. С таким набором материалов шансы повышаются.

СУМАСШЕДШАЯ ИДЕЯ

Средний издатель просматривает в месяц пару десятков клонов **Candy Crush Saga**, **Clash of Clans** и прочих хитов. Причем матч-3 проекты соответствуют прошлому пункту и отрисованы на высочайшем уровне. Одна беда: этот жанр заезжен. Очередной клон – даже красивый, даже интересный, даже с уникальными фичами – уже не так легко продвинуть. Раньше клон Clash of Clans мог отъесть кусок родительского пирога, а сейчас он будет с боем его выгрызать, сливая многомиллионные маркетинговые бюджеты, борясь за каждый процент улучшения внутриигровых метрик и привлекая инвестиции на развитие. Это сложная и конкурентная история. И если уж крупная компания захочет в нее зайти, то сделает это по-своему, то есть без вас...

Инди-разработчик может экспериментировать. Вы знаете о «большой индустрии» настолько мало, что не следуете «писаным прави-





ДЛЯ НЕКОТОРЫХ КОМАНД
партнер необходим, потому что помогает следить за качеством и грамотно выставляет сроки

КАК БЫ ВЫ ПРЕКРАСНО
ни занимались продвижением проекта, у издателя наверняка это выйдет лучше

лам» – выбираете странные сеттинги и невостребованные жанры. Корпорация слишком уверена в провальности этого выбора на основе «маркетингового исследования», чтобы вырвать из многомиллионных разработок пару сотрудников. В ваших руках уникальная возможность – без оглядок на правила и бюрократию заняться воплощением интересной концепции.

Такую уникальность мы ищем в инди-разработчиках. Просто качественная игра? Нет, спасибо. Мы обратили внимание на bullet-hell с дабстеп-саундтреком (**Beat Da Beat**), или философский проект, где шарик путешествует по черно-белому миру с интересной гравитацией (**OVIVO**), или top-down шутер с ковбоем-мексиканцем в главной роли, нарисованный как бы гелиевой ручкой (**12 is Better Than 6**). Как видите, это проекты с фишкой, которые, находясь в сторе по соседству с тысячей клонов, будут выгодно отличаться.

«ЛЕГКАЯ» КОМАНДА

Частые эксперименты, проблемы с финансированием, сложности с поиском команды – эти факторы делают некоторых инди-разработчиков вредными и капризными. Что ни предложение, то попытка испортить авторскую идею, что ни f2p – то выкачивание денег.

Приятно работать с командой, которая оставила в далеком прошлом единорогов с пони и планирует доказать всему миру, что сделала крутую игру. Но мало закончить сам проект, надо еще подготовиться к запуску, пройдя немало рутины: промоарты, фри-версии для агрегации аудитории, интеграция разных SDK статистики, платежей, AD-модулей. Много неинтересной, нетворческой, я бы даже сказал, бездушной работы. Но если этим не заниматься – в готовой игре нет никакого толка. Она не появится в магазинах, а если появится, то ничего не заработает.

В первые встречи партнер присматривается к вам (как и вы к нему), пытается понять, насколько адекватные перед ним люди, насколько договороспособные и гибкие. Если общий язык найти легко – это сразу плюс к шансу заключить выгодное соглашение.

ТРЕЗВЫЙ ВЗГЛЯД

Типичная картина: на почту издателя падает письмо с восторженным описанием игры – «великолепный арт», «уникальная смесь жанров», «невероятно виральная механика» и так далее. Готовлюсь к гениальности уровня **Braid** и **Monument Valley**. Открываю игру и вижу… просто очень плохой проект, с очень плохим артом, очень плохой механикой и очень плохой музыкой.

Сперва я перебираю варианты мягкого ответа, который наставит разработчиков на путь истинный, но потом забиваю на это. По опыту знаю, что такие команды не готовы слышать критику и трезво смотреть на результат.

Друзья, есть разница между «странной игрой» и ужасной. Странная чем-то примечательна, но ее сложно понять, не будучи на одной волне или под одним веществом с автором. А ужасная игра – ужасна однозначно. Научитесь сами критически изучать продукт и отвечать на вопрос «а не ерунда ли у меня получилась». Играйте в другие игры, вырабатывайте вкус, сравнивайте чужие наработки со своими. Никогда и ни при каких обстоятельствах не допускайте замыливания взгляда. Как только это случится, и без того сложный проект покатится по наклонной и никакой партнер его не вытащит. Да и попросту не возьмется за это неблагодарное дело. ■

КОМЬЮНИТИ-МЕНЕДЖМЕНТ И PR

МЫ ТОЖЕ РАБОТАЕМ С ИГРАМИ

НИКИТА ПУТИЛИН, PR-МЕНЕДЖЕР КОМПАНИИ «СОФТКЛАБ»

Аудитория обычно представляет пиарщиков страшными существами, которые по ночам носят в игровые издания чемоданы с непонятно чем. Мы пообщались с Никитой Путилиным из Софтклаба и он рассказал нам, чем обычно занимаются менеджеры по связям с общественностью и как туда попасть. Передаем ему слово:

ЧТО МОЖНО СДЕЛАТЬ?

Начните с комьюнити-менеджмента.

Я попал в игровую индустрию в период расцвета отечественной ПК-разработки, когда портфели крупных компаний насчитывали по десять и более проектов, которые уже вполне могли конкурировать с зарубежными играми.

Свои первые шаги я сделал, заняв должность комьюнити-менеджера в отделе международного продвижения игрового подразделения компании «1С». Честно говоря, в тот момент я слабо представлял себе рынок игр в России, и «1С» у меня ассоциировалась в первую очередь с деловым программным обеспечением.

ЛЮБИТЕ ИГРЫ И РАЗБИРАЙТЕСЬ В НИХ.

В компанию я пришел из PR-агентства, и кроме любви к играм с индустрией меня связывало немногое. Первое время и правда приходилось много времени проводить играя, чтобы досконально познакомиться с проектами компании, так что в шутках друзей насчет «работы мечты», на которой тебе платят зарплату за то, что ты играешь и получаешь удовольствие, есть доля правды.

НАУЧИТЕСЬ ПИСАТЬ.

Пока я не устроился в «1С», я в мыслях не держал, что свяжу свою жизнь с игровой индустрией, но сейчас очень рад, что некогда решил превратить хобби в работу. В самом начале мне изрядно не хватало подготовки и знания предмета, но, к счастью, обстоятельства сложились очень удачно.

У многих из моих нынешних коллег за плечами опыт работы на почве игровой журналистики, и я думаю, что это может стать отличной отправной точкой для тех, кто решит попытать силы в этой сфере. Побывать, скажем так, по обе стороны баррикад всегда очень полезно. Вам это пригодится.

ЧЕМ ВЫ БУДЕТЕ ЗАНИМАТЬСЯ?

ПОКАЗЫВАТЬ ИГРЫ ЗАРУБЕЖНЫМ КОРРЕСПОНДЕНТАМ.

Настоящая работа началась, когда я стал PR-менеджером. В основном я общался с зарубежной прессой и продвигал отечественные проекты на международной арене. У западных журналистов, избалованных крупными хитами, российские игры зачастую не вызывали особого интереса, и за их внимание приходилось бороться всеми силами.

Огромную роль в этом сыграли отраслевые выставки вроде gamescom и тематические мероприятия, на которых можно было в комфортной атмосфере продемонстрировать большинство проектов компании. PR-менеджер при

этом играет в презентации первую скрипку, и умение красиво и качественно показать проект лицом – залог успеха. В большинстве случаев вы оказываетесь одновременно и рассказчиком, и игроком.

С одной стороны, нелегко постоянно быть объектом пристального внимания, но с другой – это отличная возможность находиться в самой гуще событий и многообещающий способ заводить знакомства с крупными специалистами и вообще очень интересными людьми из разных стран.

Ну и еще это немалый шанс на то, что о вас напишут известные издания.

ОБЩАТЬСЯ С РАЗРАБОТЧИКАМИ.

Но достаточно приличный объем работы ждал меня и в стенах родной компании. Важно ведь не только красиво преподнести проект в своей речи, но и сопроводить рассказ визуальными подтверждениями. Поэтому массу времени у меня занимало общение с командами разработки, которые порой обитали вообще в другой стране и часовом поясе. Невероятно важно оперативно получать качественные и актуальные сведения и материалы, так что без тесного сотрудничества с разработчиками в нашей профессии никак.

И никогда не стоит забывать про то, что свой продукт надо знать досконально, чтобы даже проснувшись среди ночи, суметь в красках расписать, как он работает и каковы его сильные стороны.

РАССКАЗЫВАТЬ ЗАПАДНЫМ ПИАРЩИКАМ О СВОЕМ РЕГИОНЕ.

Последние два года я как PR-менеджер «Софтклаб» продвигаю зарубежные проекты на российском рынке. Общие принципы работы и задачи при этом не сильно изменились, но специфика, конечно, есть. Как и прежде, моя основная задача – как можно шире распространить положительные сведения о проектах компании и заботиться о поддержании ее репутации.

Но все-таки появление зарубежного партнера-издателя меняет правила игры. Если раньше почти всегда можно было напрямую обратиться к разработчику или продюсеру проекта, то при общении с партнерами сперва требуется пробиться через заслон из глобальных пиарщиков и представителей издательств.

Поэтому на передний план выходят менеджерские функции. Ведь порой нужно не только договориться с прессой о публикации, но и объяснить зарубежным коллегам, что в мире есть не только IGN и Gamespot, но и отличные локальные издания, достойные внимания разработчиков, интервью или эксклюзивного контента.

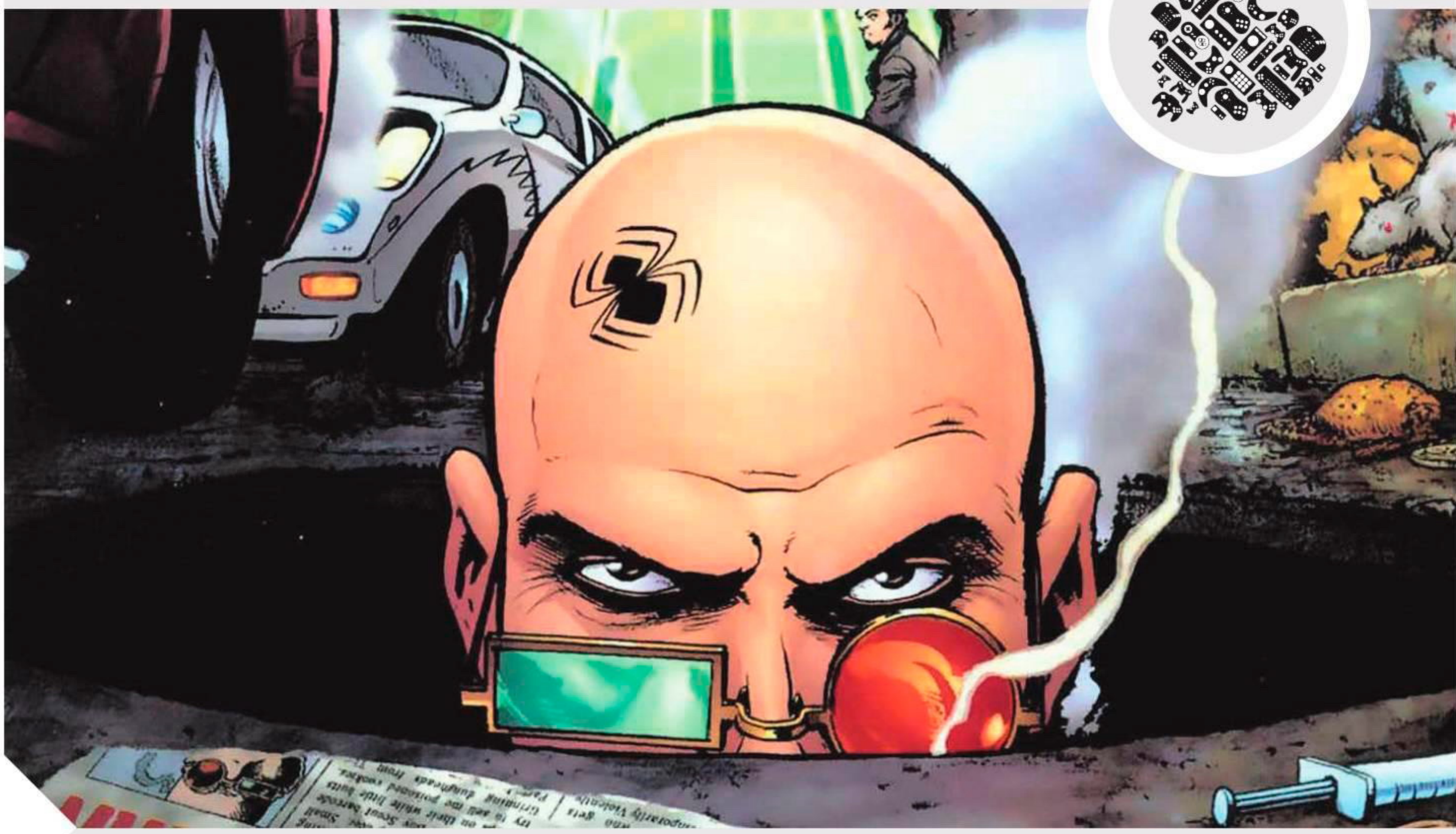
Конечно, проекты бывают очень разными, и одно дело – заниматься хитами вроде **GTA**, они-то прессе всегда интересны, и совершенно другое – продвигать нишевые проекты от малоизвестных разработчиков. Тут уже на настоятельно требуются хорошие отношения с командой разработки и их готовность оперативно предоставлять сведения и контент, который заинтересует журналистов.

НАВЕРНЯКА КАЖДЫЙ
менеджер по связям с общественностью мечтает работать с Тревором

ДЕЛАТЬ ЛУЧШИЕ ОТЧЕТЫ НА СВЕТЕ.

Одно правило остается неизменным при работе с любыми проектами: все партнеры любят отчеты. Это неотъемлемая часть работы PR-менеджера, и надо всегда быть готовым к тому, чтобы все бросить и побежать составлять очередной отчет по рецензиям на какой-нибудь хит первой величины, для чего придется несколько часов посвятить скучным таблицам.

Как и раньше, значимое место занимают мероприятия, выставки и презентации. Почти все они, от локальных премьер и до всемирно известных явлений вроде E3, находятся в сфере интересов пиарщика; правда, тут он выступает скорее в роли менеджера, которому надо эффективно распределить ограниченные ресурсы партнеров-разработчиков и прессы, чтобы на выходе получить прекрасный и удовлетворяющий всех результат. ■



СЕГОДНЯ Я ЖУРНАЛИСТ

ЧТО ДЕЛАТЬ, ЕСЛИ ВЫ ХОТИТЕ НЕ ДЕЛАТЬ ИГРЫ, А ПИСАТЬ О НИХ

АРТЕМИЙ КОЗЛОВ

Каждый день мы получаем письма от людей, которые хотят писать в «Игроманию». Увы, далеко не все они представляют, что с этим делать.

Я воздержусь здесь от дежурных советов в духе «больше читайте» (и художественной, и рабочей литературы – очевидные вещи вроде «Новостной интернет-журналистики» Амзина и «Слово живое и мертвое» Норы Галь при минимуме усилий хорошо вправляют мозги), а также «больше работайте» и «расширяйте кругозор». Это всегда подразумевается само собой. Здесь речь пойдет о конкретных проблемах, с которыми мы сталкиваемся, работая с начинающими авторами. Этот текст – об их ошибках и о том, на что *действительно* приходится идти, чтобы делать хорошие материалы.

ОСТЕРЕГАЙТЕСЬ «УМНЫХ» СЛОВ

Каким бы классным ни было слово «визионер», нет нужды проставлять его в каждом тексте, где фигурирует талантливый автор чего бы то ни было. Как бы убедительно ни смотрелось слово «коллаборация» – практически нет ситуаций, когда его нельзя было бы заменить обыкновенным «сотрудничеством».

Многие начинающие авторы тонут в канцелярите: душа просит писать, например, «данный» и «является» (вместо «этот» и тире соответственно – так, мол, недостаточно весомо и серьезно), и в итоге живой текст превращается в нудную казенщину. Точно так же одно-единственное «ибо» делает из журналиста дедушку-сказителя, а теплая клетчатая калька с английского типа «обскурный» – эльфа-хипстера. Не то чтобы мы тут сами не из этих, но.

Не бойтесь писать просто. Научиться доносить сложные мысли легкими словами может быть куда труднее, чем нести заумь, – но при всем прочем это гораздо полезнее.

ПИШИТЕ О ВАЖНОМ

Велик соблазн, скажем, начать рецензию с истории студии-разработчика, детально описать путь игры от анонса к релизу и обязательно заполировать это своим веским мнением, что наивный девелопер сделал не так. И в итоге на саму игру остается полполосы.

Не делайте так. Сфокусируйтесь на главном. Если вы пишете об игре – пишите о ней. Даже если вы считаете, что без подробной летописи картина в уме читателя сложится не до конца, вы всегда можете посвятить этому отдельный качественный материал. А в рецензии – рецензия.

БУДЬТЕ ГОТОВЫ К ТОМУ, что в первое время тексты об играх не будут вашим основным заработком

Не распыляйтесь. Очертите тему, выделите главную мысль своего материала и сделайте все, чтобы раскрыть ее максимально сфокусированно.

ПИШИТЕ РЕЦЕНЗИИ, А НЕ АННОТАЦИИ

Помните школьную трихотомию «повествование-описание-рассуждение»? Вот рецензия – это «рассуждение». Аналитический жанр или, если угодно, художественно-аналитический. Тем не менее многие соискатели отчего-то об этом забывают и просто увлеченно расписывают фишки игры. Делают «описание».

Чтобы получить описание геймплея или узнать завязку истории, незачем читать рецензию – с этим справляются летсплеи, стримы или даже аннотации от издателя. Хорошая рецензия отвечает не на вопрос *«Что?»*, а на вопрос *«Как?»*. Передает ощущения от игры, анализирует (а не описывает) сюжет и объясняет, почему одна находка создателей работает, а другая – нет.

И помните: объективные рецензии – это миф, пусть даже публика их постоянно требует. Чистая объективность имеет место в других жанрах, не здесь.

Рецензии подразумевают оценочные суждения, но все оценивают одни и те же вещи по-разному. Кому-то нравится боевая система **Batman** от Rocksteady, у кого-то от нее уже сводит зубы. Кто-то любит открытые миры от Ubisoft, а кто-то от них жутко устал. Поэтому вы не можете написать рецензию, с которой согласятся все. Лучше напишите настоящую, субъективную рецензию, но сделайте это так, чтобы читатель сам мог сделать выводы где надо. Даже плохо сделанная игра может кого-то заинтересовать – вспомните, опять же, **Deadly Premonition**, – и «объективность» в рецензиях проявляется как раз в способности это заметить.

СЛЕДИТЕ ЗА МИРОМ

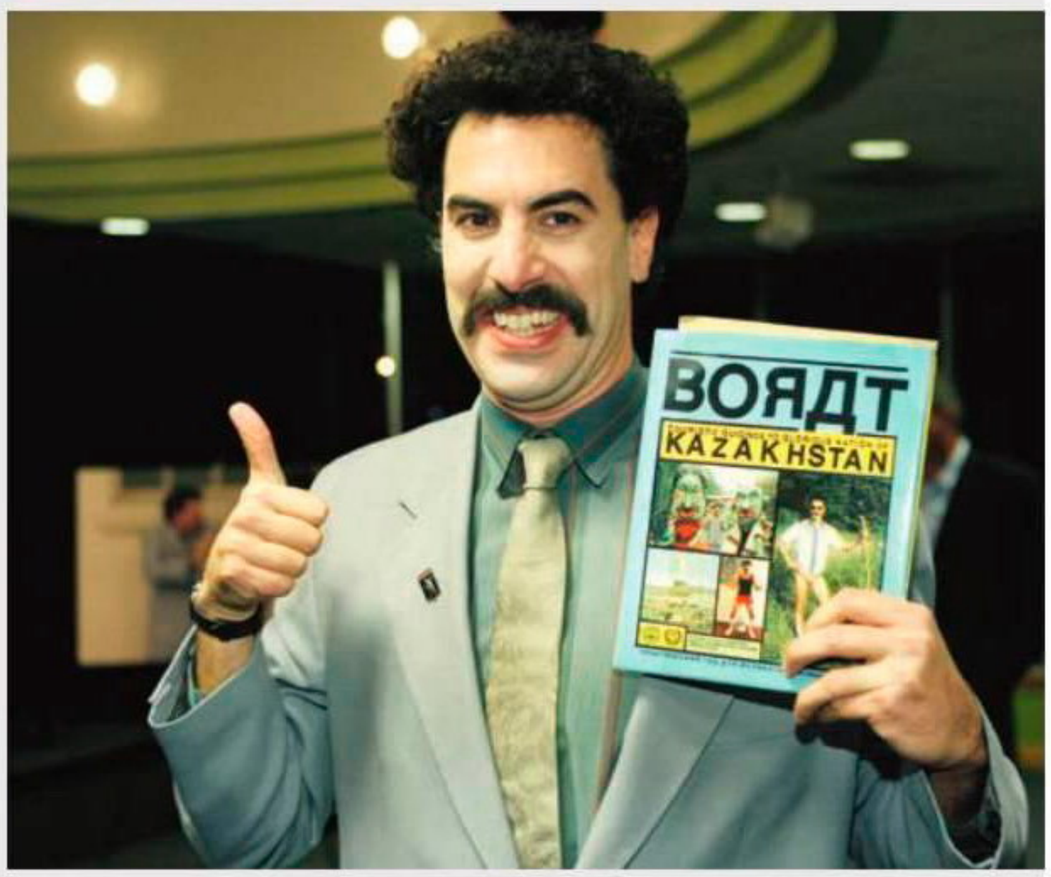
Сегодня не всегда нужно быть в центре, чтобы выпустить прорывной материал, – особенно когда пишете об играх. Все люди из индустрии доступны в сети, на кого угодно можно выйти по почте или побеседовать голосом через тот же Skype. Огромное количество сильных материалов сегодня делается не выходя из дома.

Способность поймать горячую историю раньше всех – это абсолютно бесценный навык, и самое сложное – понять, что горячо, а что нет. Следите за блогами авторов, социальными сетями (десятки сотен «читаемых» в Twitter – это норма), новостями других изданий. Держите руку на пульсе, учитесь понимать индустрию. Многие соискатели ее, увы, не понимают и до сих пор пишут о free-to-play как о каком-то неизученном северокорейском биологическом оружии. Лично им – доброе утро.

СОБИРАЙТЕ И АНАЛИЗИРУЙТЕ

Мало следить за событиями – о них нужно помнить. Замечать, отмечать, делать записи. Делать записи вообще очень ценно. Вам могут пригодиться все знания и все заключения, которые вы из них сделаете.

И нет, вам не нужно заканчивать журфак, чтобы писать об играх. Однако не стесняйтесь подключать любые смежные знания. Если вы подкованы в юриспруденции, маркетинге, психологии, кинематографии, сценарном деле – в чем угодно, – то вам наверняка есть что добавить к тому, о чем обычно пишут в игровых изданиях.



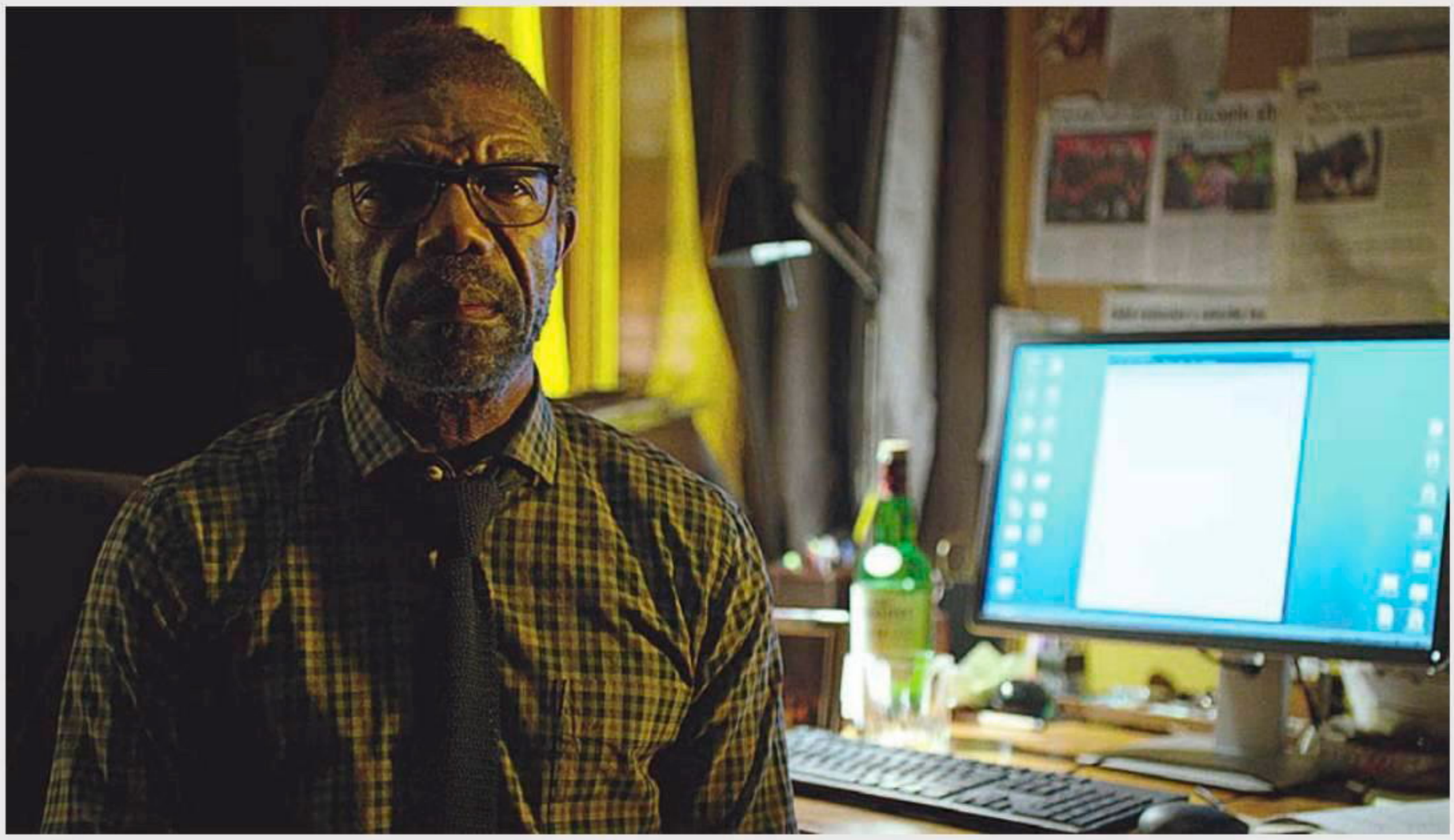
НАЙДИТЕ СВОЕ "Я" и поймите, чем оно может быть интересно публике

ГОТОВЬТЕСЬ ОБЩАТЬСЯ

Держать – и поддерживать – контакт с другими людьми полезно, даже если вы никогда не делаете интервью. Они могут о многом рассказать, дать комментарий для материала, замолвить за вас словечко – они могут что угодно. И имея рабочие контакты с людьми из индустрии (именно рабочие, дружить необязательно и чаще даже вредно), вы попросту сможете делать свою работу лучше.

Понятное дело, не все могут захотеть с вами говорить, но если вы видите ценную возможность – не упускайте ее.

ГЛАВНЫЙ ПЛЮС
игровой журналистики: вас не преследуют серийные маньяки



В БЕЗВЫХОДНОЙ СИТУАЦИИ
советуем положиться на коллег

ГОТОВЬТЕСЬ ИСКАТЬ

Какой бы ни была ваша экспертиза или сфера интересов, вы можете написать *любой* текст. У вас есть книги, интернет, миллионы источников и свой, надеюсь, прыткий ум. И, само собой, всегда полезно обратиться к предыдущему пункту и найти кого-то, кто будет готов вас проконсультировать.

Нет таких тем, которые вы не смогли бы раскрыть. Если вы идете в журналистику, вам под силу все.

ЭКСПЕРИМЕНТИРУЙТЕ

Сейчас все СМИ вроде бы поняли, что такое интернет и как с ним работать, но в то же время – никто ничего не понял. Всё, кажется, просто: одни форматы (легкие, четко структуризированные, потребляемые на ходу) работают лучше, другие (длинные, тяжелые полотна) идут с трудом и куда реже дочитываются до конца. Все востребованнее становится видео, люди все чаще обращаются к YouTube, чем к печатным медиа. И в то же время на каждый пример находится два контрпримера, где все хоть немного, да не так.

Современная журналистика все еще в поисках – особенно специализированная. Поэтому, допустим, игровой портал IGN пытается писать и рассказывать вообще обо всем, а The Verge, который начинался как сайт о технологиях, периодически пишет о войне Майли Сайрус и Ники Минаж и зовет к себе порноактрису Стою вести колонку про секс.

И это нормально. Гиковские развлечения и технологии проникают в повседневность, издания с узкой тематикой заканчиваются, и начинаются издания про стиль жизни. Поэтому не стесняйтесь ломать шаблон. Пробуйте новые форматы и смотрите на привычные темы с непривычной стороны.

НЕ ЗАБЫВАЙТЕ, КТО ВЫ

Помните, в чем состоит ваша работа. Вы можете продвигать хорошие игры – но вы *не обязаны*. Вы журналист, не пиарщик. В какой бы ситуации вы ни оказались, вы несете ответственность только перед одним человеком – перед читателем. Вы защищаете его интересы, влияете на его позицию, формируете его вкус, задаете его настроение.

Это не значит, что вы должны вестись на поводу у конъюнктуры и хвалить игры на основании положительных отзывов в Steam. Это значит, что, если вы облажаетесь, вас не простят.

ЛЮДЯМ НУЖНО ВАШЕ МНЕНИЕ

Если вы пишете колонку или рецензию – что угодно, подразумевающее личный взгляд на проблему, – не нужно подводить свои слова под какой-то народный консенсус. Консенсус – он как бы и так есть. Попробуйте сказать что-то новое.

С вами могут не соглашаться – и это, снова, нормально. Ваша задача – не заставить всех согласиться (и уж тем более не разжечь огонь ради огня бестолковой провокацией), а предоставить публике новую точку зрения и предложить задуматься. Как только у вас это получится, читатели начнут ждать ваших новых работ.

ЛЮДЯМ ПЛЕВАТЬ НА ВАШЕ МНЕНИЕ

Люди любят создавать себе идолов. Что бы они ни сказали, к ним будут прислушиваться, потому что авторитет для многих сильнее отсутствия аргументов.

Но вас это пока что не касается. Никто не обязан вам верить на слово и, скорее всего, никто не будет.

И это прекрасно.

Прекрасно, потому что так у вас есть мотивация подтверждать свою точку зрения. Голое мнение ничего не стоит, пока вы не сумеете его объяснить. Предоставьте публике аргументы. Взвесьте свою позицию и грамотно ее подайте.

ИЩИТЕ СЕБЯ

Вы можете писать эффектную сатиру. Сильную критику. Выдавать короткие, но яркие эссе на спорные темы. У вас могут получаться длинные аналитические полотна или полные характера видео.

Необязательно выжимать из себя то, к чему не лежит душа. Найдите, что получается у вас лучше всего, – и делайте это.

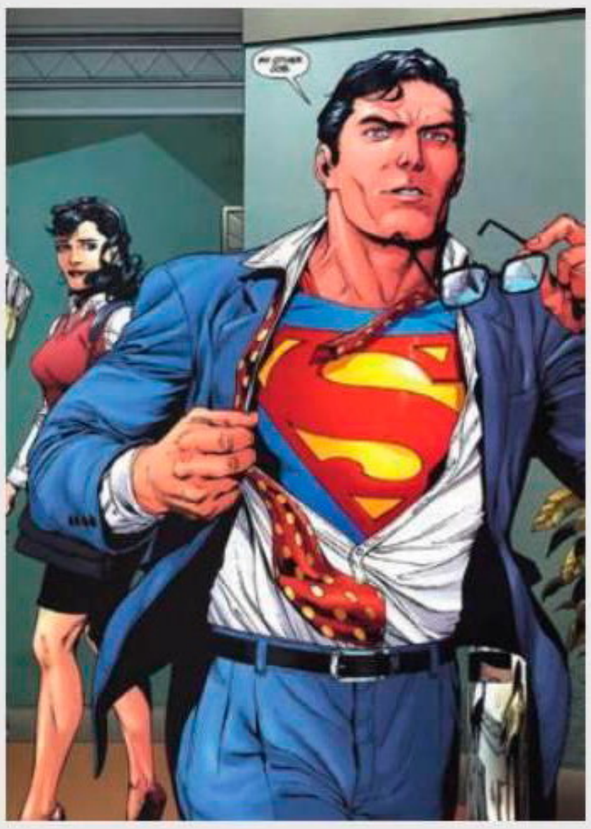
ЖУРНАЛИСТ ЕЛЕНА ФИШЕР никогда не оправдывает себя тем, что она девочка, и просто делает то, что считает нужным

ГЛАВНОЕ. НАУЧИТЕСЬ ВИДЕТЬ

Я оставил этот пункт напоследок, хотя на самом деле он – самый важный. Этому нужно научиться, прежде чем вы начнете что-либо писать и, пожалуй, прежде чем вы вообще начнете задумываться о журналистике.

Вы можете допускать ошибки в пунктуации, забывать, как пишется «не» с глаголами, не знать, как склоняется слово «персонаж». Это плохо, но еще не катастрофа, если после вас материал попадет в руки к редактору и корректору. Спасали и не такое.

Но от чего редактура спасти не может – это от недостатка *материи*. Мы получаем много текстов, самых разных. Многие из них даже очень грамотно написаны, но это не мешает им быть абсолютно пустыми. Из текста в текст повторяются одни и те же мысли – мысли порядка «**Call of Duty** задолбала», «в **Assassin's Creed** красивые города» или «Жнецы из **Mass Effect** похожи на сайлонов из Battlestar Galactica, и еще в третьей части плохая концовка». С этим нельзя работать. Из этого нельзя сделать интересный и свежий текст.



Мало читать – надо *уметь* читать. Мало видеть и слышать – надо *уметь* видеть и слышать.

Откройте сознание. Начните проявлять любопытство. Суйте нос во все то, что вас окружает (только аккуратно), – из любой ситуации можно сделать яркий и запоминающийся рассказ. Я бы не написал свой репортаж по QuakeCon из прошлого номера, если бы не лез с вопросами к каждому встречному, не проводил всю ночь среди столов BYOC-зоны и не ставил на себе экспериментов с тамошними энергетиками. Да, даже еда в контексте игр может быть интересной. На Kotaku из этого вообще сделали целую рубрику.

Везде – в играх, беседах, командировках – ищите истории, которые еще не написаны. Вы можете, к примеру, взять интервью у CEO крупной компании, а можете поговорить с обычными людьми (с местными полицейскими о **World of Tanks**?) и получить неожиданный материал. Можете анализировать игру в целом, а можете – взять какую-нибудь отдельную механику (скажем, регенерацию здоровья) и разобраться, на что и как она влияет. Или не механику, а героя. Что вы, например, думаете о Молчунье из **The Phantom Pain**?

Журналистика – это потрясающе интересная профессия, но чтобы достичь в ней хоть чего-то, надо научиться видеть то, на что не обращают внимания другие. ■

ОДНАЖДЫ вы можете стать главным редактором, и тогда на вас ляжет вся ответственность за то, что пишут авторы издания

DIVINITY: ORIGINAL SIN 2

БОЛЬШЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ!

Александр Пушкарь

Успех **Divinity: Original Sin** стал для меня очень приятным сюрпризом. Все ж игра эта – очень в духе «старой школы», с пошаговыми боями и без квестовых маркеров, а мы сами обожаем сетовать, что «сейчас так уже не делают» и что «эти механики устарели еще на переломе тысячелетий». Но «устаревшее» не значит «плохое», в чем может убедиться любой, кто посмотрит на тираж последней игры от Larian. Миллион проданных копий неинтересному проекту не светит.

К концу августа **Divinity: Original Sin 2** отправилась на Kickstarter, чтобы игроки могли проголосовать рублем за или против второй части. Хотя в серии она вообще-то уже пятая. Все игры друг от друга сильно отличаются, но в этот раз разработчики озаботились тем, чтобы увязать все события в единую линию – так, чтобы вселенная стала целостной.

НА ДРАКОНА С ВЕДРОМ НА ГОЛОВЕ

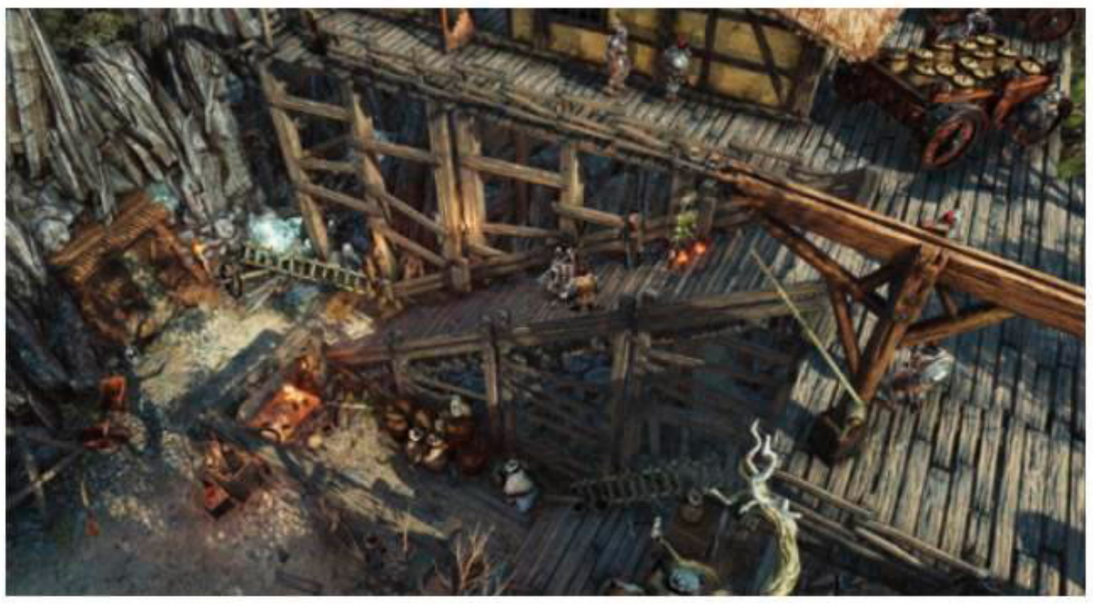
Divinity: Original Sin была ролевой игрой с бездной возможностей. Там, где другие разработчики тщательно высчитывают баланс, Larian Studios просто создавала простор для творчества – и все сработает, даже если найденное вами решение будет поперек житейской логики. Примерно как в настольных или словесных играх.

Дойти до конца можно кем угодно, но пути каждого героя будут отличаться, и не только по принципу «воин прорубится, вор прокрадется, а маг всех заколдует». Скажем, если ваш персонаж умеет общаться с животными, то кучу сведений он может получить от лошадей, собак и котов. А телепортирующие пирамидки вообще превращали игру в подобие головоломки в стиле **Portal**.

Выбор всегда за вами. Хотите – действуйте традиционно, убивая неприятеля классическим арсеналом оружия и заклинаний. Хотите – хитростью одолевайте противника старше вас по уровню. Если врага намочить, он станет уязвимее к электричеству. Если его при этом заморозить, то ледяную статую проще раскрошить булавой. И даже горного тролля озадачит неожиданно свалившаяся на него скала.

Но главной примечательностью первой Original Sin был, пожалуй, кооператив, позволявший путешествовать по миру игры вдвоем. Пусть эту возможность, согласно официальной статистике, использовало чуть больше четверти игроков, а до конца дошли только 6%, – это был очень... нестандартный опыт. Вы проходите вместе всю игру, но при этом можете странствовать по отдельности: один выполняет квесты на востоке, второй – на западе, а встречаются товарищи ближе к финалу, когда все дорожки сходятся у последнего босса.

ВРОДЕ БЫ ГРАФИКА ИЗМЕНИЛАСЬ не сильно, но, во-первых, приглядитесь: насколько возросла детализация. А во-вторых – это очень ранняя версия игры



ЕСЛИ ХОТЬ ОДИН член партии сумеет оказаться по ту сторону ворот, остальные смогут телепортироваться к нему через волшебные пирамидки

КОГДА КТО-ТО из членов партии ввязался в бой, это вовсе не значит, что для остальных время замерло. Пока они сами не вступят в битву, время для них течет как обычно. Можно даже прибежать и влезть в самое пекло

РАЗНОШЕРСТНАЯ ПАРТИЯ из эльфийки, гнома, разбойника и дамы благородных кровей демонстрирует богатство выбора персонажей. Главного среди них нет, у каждого – своя история

Во второй части разработчики хотят усилить этот момент, сделав мультиплеер на четверых игроков. При этом каждый волен выбирать, к кому присоединяться и какие задания брать, даже если в итоге игроки будут преследовать прямо противоположные цели, как, например, в первых **Gothic**. Двигаться по сюжету это не помешает, окажись вы в итоге хоть заклятыми врагами.

Слово «свобода» применительно к Original Sin говорится с какой-то ужасающей частотой. В первой части можно было бегать с ведром на голове (+1 к защите, но почти стопроцентное падение видимости), выдергивать телекинезом лавочки из-под сидящих и пережить весь процесс приготовления пиццы, от смешивания муки с водой, раскатывания и выпекания теста и до подбора начинки. Во второй части смешивать можно будет даже книги с заклинаниями: берем невидимость, добавляем к ней вызов паука – и получаем вызов невидимого паука. Противник рискует помереть от яда, так и не поняв, что случилось.

Убивать при этом можно кого угодно. Даже если вы случайно ликвидируете важного сюжетного персонажа – минимальный навык некромантии позволит вам узнать все, что вы хотели. Тем более что духи врать не обучены, и детективный квест можно свести от долгого расследования к одному спиритическому сеансу с вопросом «Кто тебя отравил?».

НЕ В КАПУСТЕ СЕБЯ НАШЛИ

Другое важное отличие – выбор расы и предыстории героя. Пока что рас четыре: люди, гномы, эльфы и ящеры. Каждый из них может оказаться кем угодно – благородным доном, изгоем, странствующим рыцарем и еще кем в том же духе. Героев с разной предысторией будут по-разному встречать в поселениях, давать разные задания, по-разному относиться – как это местами происходит в **Pillars of Eternity**.

Человек благородных кровей с гораздо большей вероятностью получит аудиенцию у короля, чем бродяга гном, и при этом сможет замолвить словечко не только за себя, но и за всю партию: мол, эти со мной. А уж если уговоры не подействуют, каждому члену партии придется искать свой путь – прорываться с боем или просачиваться через канализацию...

Если вы играете в одиночку, то все гораздо проще. Все четыре персонажа в полном вашем распоряжении, хоть им и можно назначить разные модели поведения для ИИ. Но вообще – что хотите, то и делайте всеми четырьмя. Гораздо сложнее приходится, если каждым из них управляет отдельный товарищ, который имеет свое мнение в любой ситуации.

Главной проблемой первой Original Sin была полнейшая невыразительность истории. За что воюем? Что происходит? Игра не имела ни начала, ни конца, мы просто вторгались в этот мир и помогали решить миллион локальных проблем.

Во второй части это обещают изменить. Число людей, ответственных за сценарий, утроено. Задача им поставлена очевидная – *впечатлить* игроков. Так, чтобы по факту прохождения каждый издал восхищенный возглас, как это было после **Fallout** или **Planescape: Torment**. В сентябре можно будет оценить потенциал новых сценаристов – сейчас готовят к выходу **Original Sin: Enhanced Edition**, где переписано около трети всех текстов и изменена концовка.

Сценаристы вдохновляются творчеством Терри Пратчетта и хотят сделать мир столь же абсурдным, но при этом продуманным. Напомним: в Ривеллоне существует запретная магия Истока, слишком мощная, чтобы ею овладели простые смертные. И если в первой части мы играли за местный вариант инквизиции, которая охотилась на тех, кто магией злоупотребляет, то теперь вселяемся в тех, кто с этой магией хорошо знаком и не прочь ее применять. Только вот добывать ее придется из тел поверженных врагов или даже из живых существ – а все это скверно отразится на карме. И, чтобы не стать злодеем, самыми мощными заклинаниями придется пренебречь.

Впрочем, разве есть хоть одна причина не становиться злодеем? ■

ЯН КУЗОВЛЕВ

TOTAL WAR: WARHAMMER

ЗА ВСЕ ОБИДЫ

«Крошите все, у чего не растет борода!» – злобно вопит во всю глотку коренастый дварф, и его слова гулким эхом разносятся по древним залам. Клич подхватывают другие, и вслед за грозным повелением и проклятиями в сторону недругов несется убийственной мощи пылающий шар из пушки, оставляя за собой выжженный след из тлеющих тел. Выжившие гоблины визжат от боли, но продолжают переть в лобовую.

Бородачи смыкают строй: если зеленокожие дохляки доберутся до стрелков, весь тактический гений дварфов пойдет козлу под хвост. Чего закованные в броню коротышки не могли предвидеть, так это уверенно топающую в тыл толпу злющих троллей и великана. Эти чудовища просто вылезли из тоннеля и через полминуты сытно пообедают артиллерийским расчетом.

Заканчивается все еще страшнее, чем вы можете представить: с флангов к зеленокожим давно подошло подкрепление, и толпа гоблинов на пауках хладнокровно зажимает армию в тиски. Да и тролли уже добежали до тыла и заплевали стрелков с головы до ног кислотой. Недобитые бородачи изо всех сил улепетывают на своих коротеньких ножках. Самых нерасторопных хватает и пожирает великан.

Отвратительное, позорное поражение.

ПОБЕЖДАЕМ В ВОЙНЕ

В студии **Creative Assembly** важный день. Весь офис заставлен миниатюрами из **Warhammer**, на входе высится стойка с кучей наборов из **Games Workshop**, что-то уже покрашено, некоторые фигурки еще предстоит склеить. Команда ждет гостей – журналистам впервые должны продемонстрировать играбельную сборку. И показывают не масштабное побоище на открытом воздухе с участием императора Карла Франца верхом на грифоне, а подземное сражение, которое ощущается совершенно иначе, чем битвы, к которым мы привыкли в **Total War**.

Один из разработчиков рассказывает: «С Warhammer мы поступаем точно так же, как и с другими играми серии, – стараемся до мельчайших подробностей воссоздать эпоху и вселенную. Просто на этот раз у нас воюют дварфы на автожирах и физические воплощения древних богов».

Привычный геймплей Total War из-за этого меняется радикально. Армии в Warhammer должны по-разному вести себя не только в бою, но и в стратегическом режиме, – вы же не думаете, что орки будут заниматься налогами и дипломатией?

Конечно, нет! Зеленокожие всецело подчиняются силе инерции. Чем больше побед, тем больше к ним примыкает единомышленников, тем сильнее раскручивается маховик орочьей армии. Стоит завоевателям где-то споткнуться, потерять кураж и упереться лбом, скажем, в непроходимые горы, как весь задор куда-то пропадает и зеленокожие начинают страдать от недостатка мордобоя в организме и месить друг друга.

Чуть ближе к механике Total War стоит Империя под управлением Карла Франца. Задача правителя здесь – объединить народ. Вот тут и начинается знакомая история с налогами и дипломатией. С дварфами все намного хитрее: на глобальной карте они могут пользоваться подземными проходами, а одним из обязательных усло-

ВСЕ МОДЕЛЬКИ В ИГРЕ выглядят, словно их только достали из коробки и покрасили. Если вы собираете Warhammer, то отдельно отметите внимание Creative Assembly к деталям

ДАЖЕ В ПЫЛУ БИТВЫ Торгрим никак не может оторваться от чтения Книги Обид

вий победы будет вычеркивание нехороших воспоминаний из Книги Обид.

Дело в том, что дварфы никогда ничего не забывают, и не выполнить обещание для них – самый страшный позор. Любая агрессия в отношении бородатого народа записывается кровью в особую книгу, поэтому дварфам придется как разбираться со старыми обидами, так и со всей дури отвечать на новые нападки. Короче, возмездие бородачей должно настигнуть всех.

Еще одна важная вещь в Total War: Warhammer – акцент на лидерах рас. У условных Карла Франца или дварфа Торгрима будут индивидуальные ветки поручений, во многом завязанные на улучшение характеристик. Когда у игрока появляется шанс усилить своего вождя, он начинает квест из одного сражения или цепочки битв. Это может быть поход за мощным артефактом или какое-нибудь важное поручение, которое многому научит предводителя.

ПРОИГРЫВАЕМ В СРАЖЕНИИ

Одно из заданий как раз и приводит нас к описанной в начале сцене: Торгрим отправляется в поход, но напарывается на засаду. Но это отнюдь не эпическое сражение, а скорее вводное задание, объясняющее, как воюют дварфы и как проходят стычки под землей.

Битва длится десять-пятнадцать минут, и во время игровой сессии ее получилось пройти почти четыре раза. Было интересно испытать в деле разные тактики и понаблюдать за искусственным интеллектом, тем более что на выбор дают два уровня сложности.

Смысл сражения примерно такой. В длинном узком зале на одной стороне толпятся зеленокожие – орки, гоблины, колдун, кавалерия на пауках и один особый здоровенный арахнид. Армия не особенно велика и в лобовой об дварфов разобьется как стеклянная.

К тому же за бородачами некоторое преимущество: на их стороне есть небольшое возвышение, куда удобно поставить парочку пушек. Даже если вы не играли в Total War, вы все равно поймете, что тут делать. Расставляем самых сильных стрелков на холме и прикрываем возвышение пехотой. Никаких хитрых маневров у бородачей тут провернуть не получится, но в тесном коридоре им такое вроде и не нужно.

Зря.

Из тоннелей по бокам коридора начинают лезть подкрепления, и получается, что нужно отбивать атаку с двух сторон и делить армию. Сумятицы изрядно добавляют войска зеленокожих: всадники на пауках резко принимаются оббегать пехоту и сбивать арбалетчикам прицел. Артиллерия нервничает и не хочет стрелять. Думаете вы при этом быстрее, чем дварфы могут передвигаться и реагировать. Пока злющие коротышки добегут до обидчиков, орк на горе свистнуть успеет.

Сюжетные сражения в Warhammer работают на скриптах: подкрепления для противника неизбежно появятся справа и слева, а потом на наш отряд попрут монстры сзади. Другое дело, как искусственный интеллект будет распоряжаться своими силами. Лишний раз противник в атаку не полезет и постарается выявить слабые места. Так, у меня один раз правителя Торгрима унесло в толпу озорных гоблинов. Из толпы он так и не выбрался, и все остальные отряды пришли от этого в ужас.

На высоком уровне сложности враг действует агрессивнее. Кроме того, у его армии меняется состав и численность. Но играть как раз становится очень весело, хотя местами «зеленые» и допускают странные ошибки. Например, гоблинский колдун использовал «Скверную луну» слишком бестолково: в демонстрации на gamescom магия унесла целый отряд конницы, здесь же зеленокожий болван никак не мог поставить «луну» правильно и отправить половину моей армии с холма на аудиенцию к дварфским богам.

Впрочем, это не помешало поганцам разбросать мою армию по коридору.

■■■

После сокрушительного поражения, конечно, наступает прозрение. Держим строй, не распыляемся и из органных и огненных пушек вовремя устраняем лучников. В тылу держим убийц – это такие с ног до головы забитые чернилами рыжие дварфы, совершившие возмутительное преступление против своего народа. Они вроде бы смывают позор своей кровью, но чаще почему-то выходит, что кровь чужая – к примеру, вон тех троллей и великанов.

На этот раз дварфы действительно крошат все, у чего нет бороды, а Торгрим наверняка уже прикидывает, как впишет кровью в Книгу Обид: «Навалять этим зеленокожим тупорылам еще раз». ■

КРИВОЕ ЗЕРКАЛО

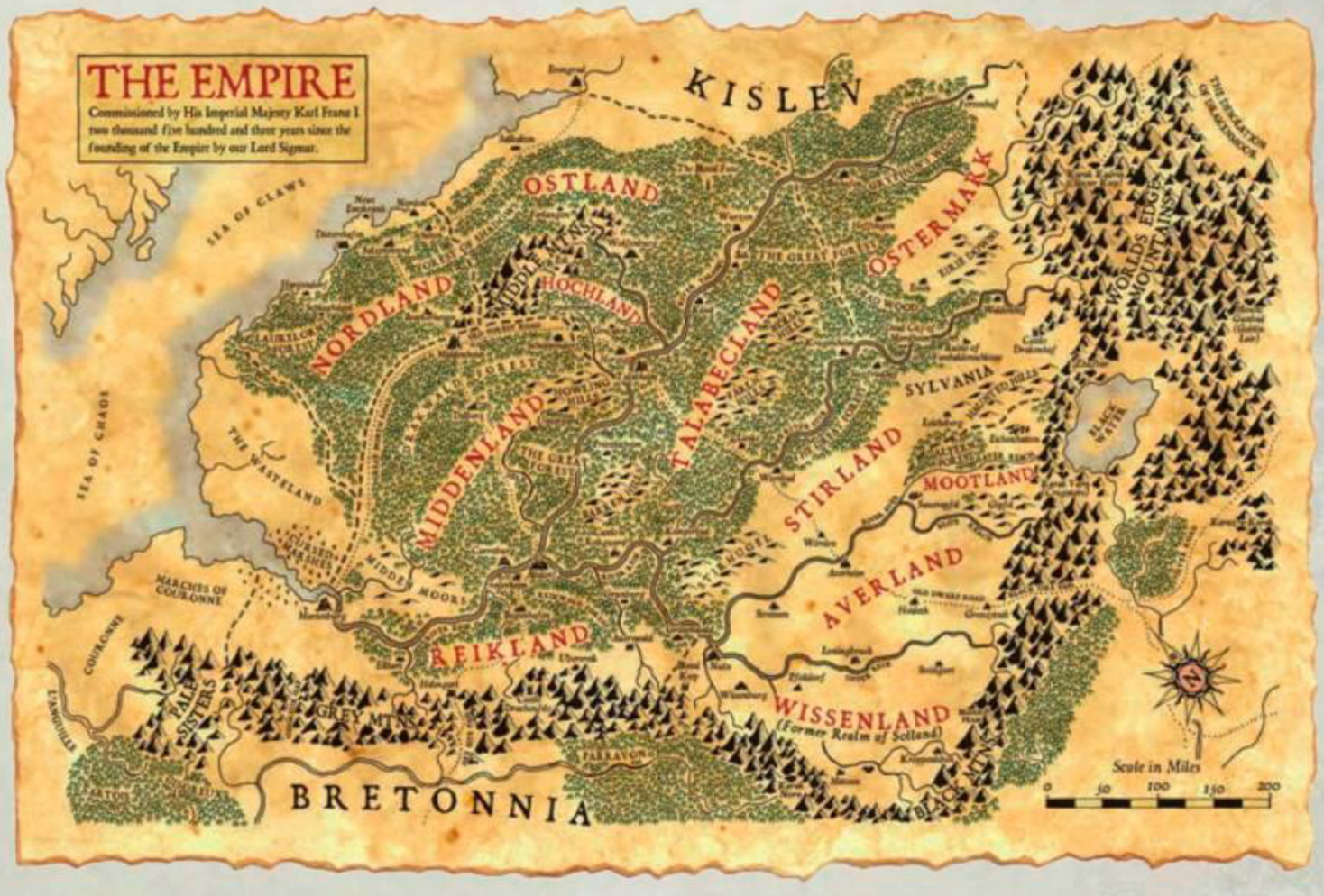
КАК ВСЕЛЕННАЯ WARHAMMER FANTASY BATTLE СООТНОСИТСЯ С НАШЕЙ РЕАЛЬНОСТЬЮ

Не знать о вселенной **Warhammer** сегодня трудно. Грузные космодесантники хмурятся на нас с обложек книг, компакт-дисков и комиксов, а фигурки с героями мрачного технофэнтези широко представлены в магазинах настольных игр. Силы Хаоса, могучий дредноут, дальнобойный болтер и меч с пилой на месте лезвия – мифология у всех на слуху, эстетику этого мира не спутать ни с чем.

Однако Warhammer куда масштабнее, чем многие думают.

Помимо вселенной 40k, о которой сказано выше, есть еще вселенная Fantasy (или Fantasy Battle), приближенная не столько к фантастическим блокбастерам, сколько к беллетристике Толкина, рыцарским романам и мировой истории. И это тоже важная часть Warhammer: в ее рамках происходят сюжеты сотен литературных произведений (придумал Fantasy, на минутку, маэстро фантастики Майкл Муркок), пары десятков комиксов и ряда видеоигр, а сама игровая система пережила на сегодня восемь редакций и до сих пор имеет бешеную популярность во всем мире.

Освоить базовые правила Fantasy несложно. Во-первых, мифопоэтика здесь во многом построена на заимствованиях из классического фэнтези, в котором сегодня неплохо разбираются даже те, кто фэнтези совсем не читает (по крайней мере, отличия гномов от орков, а эльфов от гоблинов понятны большинству). Во-вторых, вселенная имеет тесную связь с реальным миром, что существенно облегчает понимание ее общей модели. Известные географические объекты, исторические события и личности поданы авторами под видом вымысла, но параллели все же очевидны; даже глобальная карта тут четко напоминает карту Земли, не говоря о более мелких намеках вроде местного аналога Римской империи или героя, старательно срисованного с Робин Гуда.



Именно эта особенность сеттинга удачно выделяет Fantasy в мультивселенной Warhammer, и именно многочисленные отсылки авторов к нашей реальности мы рассмотрим ниже в этом тексте.

АРМИИ ЗЛА наводят страх практически на весь Старый Свет, периодически совершая набеги на государства

РЫЦАРИ БРЕТОНИИ отличаются не только особой доблестью, но и любопытным обмундированием

НЕИЗВЕСТНАЯ ГЕОГРАФИЯ

Первое, с чем важно разобраться в освоении Warhammer Fantasy, – это тонкости ее общего устройства. Здесь все необычно. Хронологически мир находится в середине третьего тысячелетия, при этом многие из государств четко напоминают нам о позднем Средневековье и эпохе Ренессанса, скрещенными со Средиземьем. Особенно выделяется в этом смысле Империя – крупнейшее государство Старого Света (в общем-то, Европы), представляющее собой богатую землю под властью императора, где каждой провинцией управляет отдельный курфюрст. Империя знаменита могучей армией и выступает главным защитником человечества от сил Хаоса. Инженеры обеспечивают солдат мощной боевой техникой (включая паровые танки), оружейники отвечают за алебарды и мушкеты, а специальные школы выпускают квалифицированных боевых магов.

Нет сомнений, что прототипом государства послужила Священная Римская империя, а уровень развития армии дает предположить, что речь идет, опять же, о позднем Средневековье. Основная нестыковка (если не учитывать фэнтези-допущения) в том, что, несмотря на подчеркнутую независимость, провинции Империи все же объединены едиными языком, культурой и религией, чего нельзя было сказать о сложноустроенном и довольно неоднородном государстве-прообразе. Хотя отчасти единство это имеет скорее формальный характер. Так, помимо последователей сигмаритской веры, основной религии Империи, здесь хватает и адептов культов Ульрика – покровителя воинов, который поощряет агрессию и, по легенде, умеет превращаться в огромного волка. Без малого знаменитый конфессиональный раскол на лютеранский север и католический юг.

Второй по масштабу и значимости частью Старого Света является королевство Бретония – земля, некогда заселенная орками, гоблинами и людскими племенами, в честь одного из которых и была впоследствии названа. Славится отважными рыцарями, чтущими культ Девы Озера. Территориально Бретония расположена на месте Франции, а в культурном смысле представляет собой сочетание французского Средневековья с сюжетами артурианского цикла, которые как раз еще называют бретонскими (Бретань – это историческая область и регион на северо-западе Франции).

Мифология этих краев в равной степени отсылает к истории, литературе и древним легендам. Скажем, до определенного момента в истории вселенной Fantasy здесь был персонаж по имени Жанна из Озера, разом воплощавший в себе черты Жанны д'Арк, рыцарей Персиваля и Ланселота Озерного. На вершинах Серых гор, проходящих границей между Бретонией и Империей, обитают гиппогрифы – существа, впервые описанные в рыцарской поэме XVI века «Неистовый Роланд». Благородный разбойник Бертрам ле Бриган считается местной версией Робин Гуда. А часть бретонских рыцарей предпочитает перемещаться в битвах на мифических летающих конях пегасах.

ПУТЕШЕСТВИЕ ТУДА И ОБРАТНО

К востоку от Империи расположен Кислев – степное государство во главе с царем Борисом, предпочитающим ездить на белом медведе. Изначально эти земли были при-

думаны авторами с оглядкой на Россию, но постепенно Кислев объединил в себе культурные черты и других восточных славян. Это легко понять из названий здешних городов: Прааг, Эренград, одноименная столица Кислев. Дочь царя носит имя Катерина – и это, конечно, очевидная отсылка к российской истории. А в местной армии, помимо прочих типов солдат, есть небезызвестные бояре и уланы. В мире игры Кислев известен неуютным климатом и не менее суровыми жителями, которые из-за не слишком успешного географического расположения (неподалеку Пустоши Хаоса) вынуждены жить в постоянном ожидании войны. Фактически государство заслоняет Империю от внешних угроз.

Совсем другое дело – полуостров Тилея, местная Италия. Несмотря на армии профессиональных наемников, сосредоточенные в этих краях, в полномасштабную войну с соседями государство вступает редко. Возможно, потому, что здесь толком нет централизованной власти: Тилея представляет собой множество княжеств и республик, которые управляются совершенно разными людьми (от тиранов до республиканских советов) и в которых высоко развиты традиции торговли, науки и искусства. По аналогии с Италией на полуострове царит средиземноморский климат, прибрежные земли дают жителям богатый урожай, а спокойное море способствует активной торговле между городами. Больше всего Тилея напоминает именно морские города-республики – Геную и Венецию. А в мире игры ее ближайшим аналогом служит Эсталия, которая находится на самом западе Старого Света и представляет собой натуральную Испанию. В числе прочих там живет мореплаватель Колумбус Каравелл – явный намек на испанца, открывшего для европейцев Америку.

Отдельно на глобальном пространстве интересен Ультуан – остров-материк между Старым Светом и Новым. В сопоставлении с картой реального мира это государство высших эльфов расположено между Европой и Северной Америкой, практически на месте Бермудского треугольника, что позволяет считать его отсылкой к Атлантиде, описанной Платоном в его диалогах.

Любопытно, что часть бойцов Ультуана для перемещения использует драконов – еще один вид легендарных созданий, попавший в Fantasy из мировой культуры практически в оригинальном виде.

Лесные эльфы обитают в Лоренском лесу, на востоке Бретонии, и их быт здесь примерно совпадает с тем, как его описывал Толкин. А сам Атель-Лорен является классическим местом из поверий о лесных призраках: незваным гостям здесь угрожают древолюди, злыдни и, например, дриады – покровительницы деревьев из античной мифологии. Особо сильным врагам эти создания противостоят бок о бок с эльфами, которые неизменно ревностно защищают родные края.

РАЗМЫТЫЕ ГРАНИЦЫ

Лоренский лес безжалостен к случайным гостям, однако в Warhammer Fantasy есть места и гораздо более зловещие – к примеру, Неехара, классическая «мертвая земля», вдохновленная Древним Египтом. Интереснейший герой этих мест – шейх Абдул бен Рашид, автор «Книги мертвых», где записаны все его жуткие впечатления от восьмилетнего скитания по землям Неехары. И, разумеется, сложнее всего тут не вспомнить о лавкрафтовском авторе «Некрономикона» Абдуле Альхазреде – арабском

ГЕОГРАФИИ МИРА Warhammer при желании можно посвятить целую исследовательскую работу

смельчаке и безумце с подозрительно схожей трагической судьбой. Тем более что и в названиях многих здешних объектов мерещится влияние хоррор-классика: гора Дьявольского Хребта, болота Безумия, кратер Ходячих Мертвецов, Могильная долина.

Часть государств в мире Fantasy не то чтобы нуждается в подробном рассмотрении, все понятно из их названий. Например, Аравия – пустынная страна султанов, шейхов и хитрых торговцев, а империя Катай, известная драконами и рисовыми полями, включает в себя государство Тайлан плюс хорошо узнаваемые версии Вьетнама, Тибета и Кореи. Сходство Катая с азиатскими странами лежит и на уровне мифологии: в этих краях обитают элементали (духи четырех стихий), фениксы и духи-оборотни, представленные в виде лис (у китайцев – хули-цзины).

Вампирам на карте выделена область под неслучайным названием Сильвания, чьей самым известным графом был тиран под неслучайным именем Влад фон Карштайн. А образ самих кровожадных тварей попал в Fantasy из классики готической прозы вроде романов Ле Фаню и Стокера. Похожим образом в игре авторы изобразили гномов: образ вполне канонический (мастера военного дела и инженерии), живут примерно там, где на карте Европы расположена Швейцария. А вот гномы Хаоса обитают уже за Темными землями, что отделяют их от Старого Света, и больше всего напоминают ассирийцев – народ завоевателей, активно культивировавших жестокость.

Прототипы в виде древних народностей здесь имеют также воины Хаоса (от казаков до гуннов и викингов), огры (кочевые племена монголов) и, например, люди-ящеры под названием лизардмены, которые, кроме сходства с реальными рептилиями (включая динозавров), имеют общие черты с ацтеками, майя и инками. Снова мы видим затейливое сочетание двух культур – сказочной и реальной, – что, в общем-то, зачастую и формирует мифологию фэнтези такого масштаба.

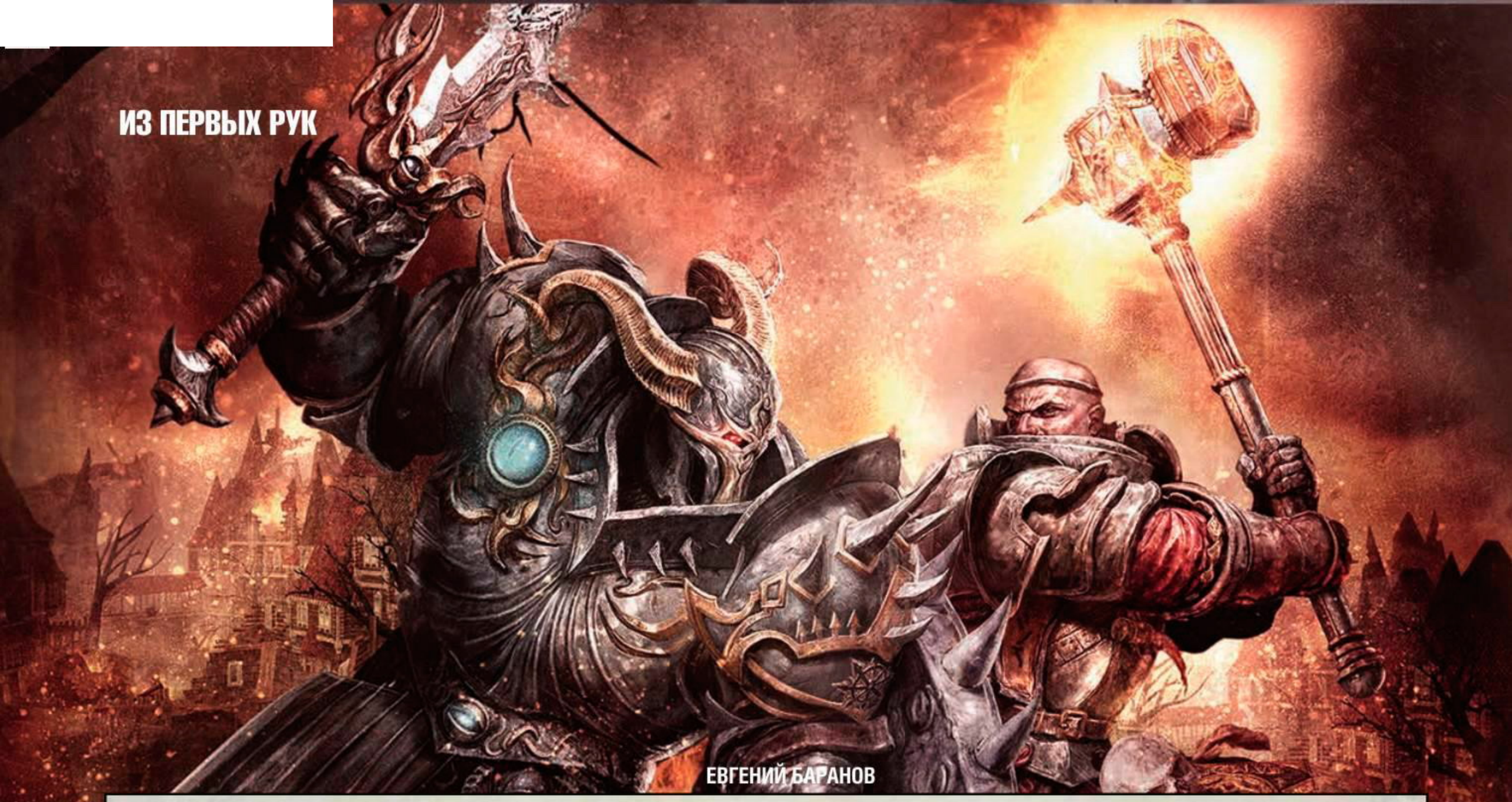
■■■

Отдельно стоит сказать об истории и геополитике сил Хаоса – главной угрозы для всего Старого Света, облик которой также был аккуратно позаимствован авторами из разных областей культуры.

Возник Хаос еще во времена пришествия Древних – классической расы предтечей, известной нам по различной научной фантастике. Его боги живут вне пространства и времени; собственно, армии Хаоса лишь марионетки, удобный инструмент для этих могущественных сущностей. Все четыре бога – Кхорн, Слаанеш, Нургл и Тзинч – известны и в Warhammer 40 000. Также есть демоны, которые в материальном мире могут появляться лишь в особых магических областях. Убийства и разрушения же сеют в основном орды варваров норсов (почти викинги) и кочевников хунгов, неровно дышащих в сторону катайцев (им, впрочем, серьезно мешает Великая стена). Обитают воины Хаоса зачастую в лесах и горах, поскольку в городах им не слишком-то рады.

Вдобавок в управлении зла состоит целый пантеон хищных существ. Печать Хаоса носят на себе зверолюды, наверняка знакомые многим поклонникам фэнтези, минотавры (массивные твари с бычьей головой), мутанты скавены (крысолюди, обитающие в сети подземных туннелей), грифоны, мантикоры (чудовища с телом огромного льва) и химеры (трехголовые монстры с ядовитым жалом). Словом, влияние древних мифологических образов на облик Хаоса переоценить сложно, причем речь не только о греческих сюжетах, – есть здесь, к примеру, и скандинавские тролли.

В целом же Warhammer Fantasy выступает явным свидетельством того, что делить фэнтези на мифологическое, историческое, боевое, темное и все прочие искусственные категории зачастую нет смысла, – главные образцы жанра работают с внушительным культурным массивом. А лучший способ окончательно в этом убедиться – освоить соответствующую настольную игру, тем более что недавно производитель Games Workshop перезапустил вселенную, обновив сеттинг и правила. Warhammer: Age of Sigmar обещает стать полноценной заменой классической Fantasy Battle, и начинать знакомство с ней имеет смысл прямо сейчас – вместе с сотнями тысяч фанатов Warhammer. ■



ЕВГЕНИЙ БАРАНОВ

ВЕЧНАЯ ВОЙНА

ШЕСТЬ ИГР О WARHAMMER FANTASY BATTLE

Так получилось, что последние годы в массовом сознании преобладала та часть вселенной Warhammer, что посвящена далекому и мрачному будущему. Warhammer 40 000: Dawn of War лет на восемь задал в игровой среде моду на космических десантников с огромными болтерами. Только вот космодесанту предстоит потесниться: из-за горизонта уже показалась махина Warhammer: Total War. Возможно, солнце фэнтезийного Warhammer еще взойдет. А пока – вспоминаем, чем обернулись предыдущие попытки перенести вечную войну в формат видеоигры.

SHADOW OF THE HORNED RAT
(1995)

Дебют легендарной вселенной в интерактивной форме, и в какой! Игра опиралась на самую основу, самый фундамент этого мира – на настольную игру Warhammer Fantasy Battle (прежде, конечно, был еще замысел Майкла Муркока, но его все равно до ума не довели).То было тяжелое и муторное приключение. Тамошние битвы в реальном времени, безо всякого намека на строительство базы, что было тогда пунктом обязательной программы в любой RTS, – предтеча того, что мы увидели в Shogun: Total War. Да и грызня за контрольные точки в Ground Control тоже навеяна **Shadow of the Horned Rat**. Возможность повернуть камеру вообще вскружила всем головы. Надо ли говорить, сколько набралось желающих устроить геноцид оркам, гоблинам и скейвенам?

DARK OMEN
(1998)

Времена изменились – эстафета абсолютного зла перешла от орков со товарищи, которых тоже записали в пострадавшие, к нежити, вознамерившейся отведать человечинки. Триумфатор Shadow of the Horned Rat, известный как Морган Бернхарт, возвращается к работе и собирает армию.

А армия за три года успела поменять устав. Нанимать новые отряды запретили, зато имеющиеся больше не просят жалования – и уже не надо на них экономить, отправляя в битву полторы роты. Убийственную сложность понизили путем неглубокой лоботомии ИИ. Попутно его приучили дробить войска на части – чтобы игрок не надорвался. По большому счету, Dark Omen встретили так же тепло, как и прошлую часть.

MARK OF CHAOS
(2006)

Долгий таймаут взял себе Warhammer. За это время Total War уверенным толчком потеснила Dark Omen на ее собственном поле и шагнула далеко вперед. Возвращения Warhammer на RTS-арену – в лице Mark of Chaos – ждали многие, и ее провал удивил, наверное, даже самих разработчиков.

Mark of Chaos проиграла, пытаясь догнать и перегнать Total War. Макростратегический пошаговый режим оказался жалкой и ненужной пародией. Тактику, которой блистал Medieval 2: Total War, ампутировали – ни конницей разогнать врагов, ни с холма пострелять, а герои при минимальной поддержке в одиночку вырезают целые полки, что приснопамятному Ричарду Львиное Сердце и не снилось. Даже участие голливудского продюсера Эндрю Вайны не помогло – да и как он мог помочь, если ни шиша не смыслил в RTS?

BLOOD BOWL
(2009)

Американский футбол – жестокая штука сама по себе, не зря в американской же НФЛ его называют игрой современных гладиаторов. На вселенную Warhammer этот вид спорта ложится просто идеально.

По-хорошему тут следовало бы вставить врезку о другой Blood Bowl, 1995 года выпуска, но сравнивать их просто грешно. Старая версия выглядела чертте как, а в спорте, да еще таком кровавом, зрелищность – первая и главная ценность. С этим у нового Blood Bowl все отлично, хотя он и сохранил пошаговый режим. Две команды набрасываются здесь друга на друга, швыряют противников, будто ядра, рвут на куски, топчут, жрут. Футбол как футбол, нормальный, человеческий.

WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING
(2008)

Любая фэнтезийная вселенная однажды дозревает до ролевой игры, а потом и до MMO. Warhammer пропустил «одиночный» этап и сразу воинственно ринулся надирать уши **World of Warcraft и The Lord of the Rings Online**, вышедшей годом ранее. Warhammer Online не промахнулся ни в отношении атмосферы, декораций и мифологии, ни в отношении игрового процесса. Его мир мрачен и охвачен бесконечной войной. Война не бутафорская, а настоящая: идут битвы за ключевые объекты, ведется строгий подсчет, даже выполнение заданий при этом учитывается. В битвах – меньше беспорядка и больше тактики.

Правда, даже отменные качества не спасли от забвения: спустя шесть лет после релиза Age of Reckoning отправился в Страну Нулевого Пинга.

WARHAMMER: END TIMES – VERMINTIDE
(2015)

Производственная машина и сейчас не остановилась. Одна из двух солидных игр по фэнтезийному Warhammer находится в разработке и называется Vermintide. Посвящена она, как нетрудно догадаться, крысюкам-скейвенам. Впервые в истории серии нас ждет кооперативный боевик от первого лица.

От всей этой истории попахивает Left 4 Dead, но на вид эта штука гораздо, гораздо мрачнее. Здесь есть пятеро колоритных героев, готовых встретиться с ордами скейвенов, захвативших город Убершрайк. Система UI-режиссера здесь тоже заявлена: орды будут сваливаться вам на голову ровно тогда, когда это вы наиболее уязвимы. Арсенал, понятное дело, обещан богатейший – и мечи-кинжалы, и луки, и монструозные проклятия, достойные Джагара Тарна.

ВЕРДИКТ

ЖАНР Стэлс-экшен
ИЗДАТЕЛЬ Konami
РАЗРАБОТЧИК Kojima Productions
МУЛЬТИПЛЕЕР Интернет
ПЛАТФОРМА PC, PS3, Xbox 360, PS4, Xbox One
САЙТ ИГРЫ konami.jp/mgs5

METAL GEAR SOLID V
THE PHANTOM PAIN

ЧЕЛОВЕК, КОТОРЫЙ ПРОДАЛ МИР

ЗАХАР БОЧАРОВ

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

Из-за **Metal Gear Solid V** я хотел бросить играть в видеоигры.

Меня навел на эту мысль один безумно разочаровавший момент. Я испытал небывалое внутреннее опустошение и, не в силах собрать мысли воедино, просто смотрел на экран и хлопал глазами. Представлял, как звоню редактору и отказываюсь писать рецензию, как бросаю игровую журналистику, игры и ухожу в профессиональный рестлинг. Словно все худшие минуты в жизни набрали в медицинский шприц и болезненным уколом ввели под кожу.

Но то, что было убито и растоптано перед моими глазами, спустя мгновения восстало вновь, сильнее и крепче, чем прежде. За продолжительным вступлением я забыл, что я играю в новую Metal Gear, где за каждым камнем прячется хитрый Хидэо Кодзима и пытается меня обмануть. Я ослабил бдительность, потерял хватку, за что и поплатился.

Из-за **Metal Gear Solid V** я хотел бросить играть в видеоигры, но вместо этого полюбил их с новой силой.

СЫНОВЬЯ СВОБОДЫ

Для сериала с почтенной историей и довольно капризной базой поклонников **The Phantom Pain** весьма дерзко смахивает со стола все лишнее. Признать в ней «тот самый Metal Gear» удается далеко не сразу: от него осталась только фундаментальная механика, на основе которой выстроена огромная, детализированная и богатая возможностями игра. Совсем иная, но все равно прекрасная.

Это однозначно самая большая **Metal Gear Solid**. Она охотно впитала в себя все идеи, рождавшиеся в голове ее режиссера, и в результате получилась игра столь необъятная, что от перспективы ее полного освоения становится не по себе.

Сложно сказать, какую роль в этом грандиозном замысле играл открытый мир, но без него ничего не получилось бы. Решение снести виртуальные границы было смелым, но риск себя оправдал. Это сумасшедшая в своей вариативности «песочница», где подбирать новую тактику можно хоть на каждую миссию.

Возможностей предостаточно: три непохожих напарника, несколько видов техники, около полусотни модифицируемых пушек, десяток костюмов для Снейка и джентльменский набор шпионских гаджетов – от коробки до надувных солдат. А также огромная афганская пустыня и южноафриканские джунгли, где все это можно испытать в деле.

РУЖЬЯ ПАТРИОТОВ

Нервными узлами открытых локаций служат укрепления, аванпосты и базы всех размеров и степени защиты. Большинство

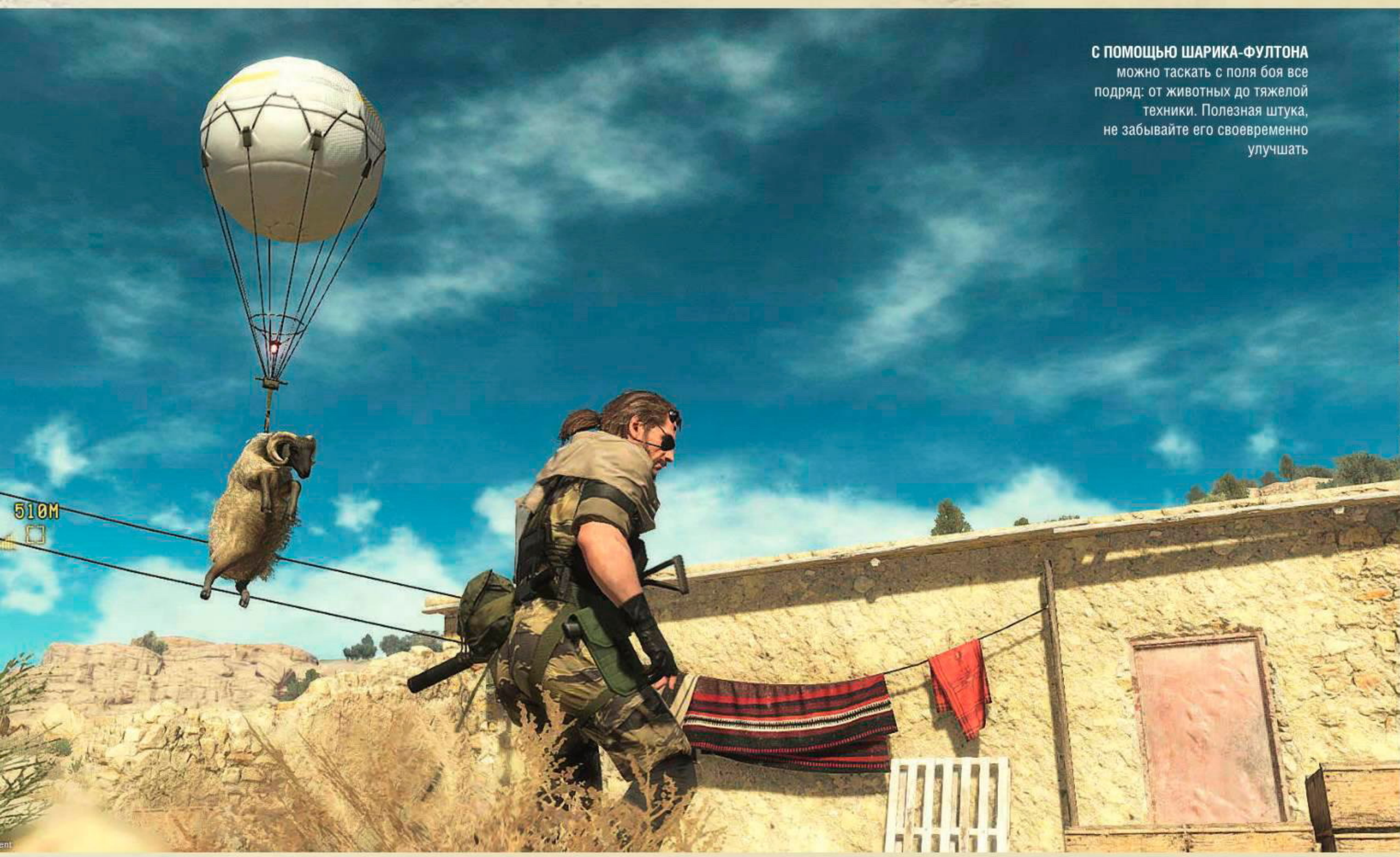
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Intel Core i5 3.4 ГГц, 4 ГБ, 2 ГБ видео **ЖЕЛАТЕЛЬНО:** Intel Core i7 3.6 ГГц, 8 ГБ, 3 ГБ видео

заданий так или иначе сводится к проникновению на объект – чтобы его зачистить, вызволить заложников, выкрасть документы, саботировать технику или, иногда, сделать все это сразу. Но на самом деле миссии похожи друг на друга лишь вначале и в конце – высадкой из вертолета и финальным рывком за пределы области, а все прочие ситуации вы раскручиваете по своему сценарию.

На каждой хитро структурированной базе есть тайники с припасами, чертежи для нового оружия, пленки с аудиозаписями и скрытые пути. Можно битый час пытаться вытащить пленника из хорошо защищенной камеры в дальнем крыле, а потом окажется, что к нему ведет вентиляционная труба с удобным выходом где-нибудь за сотни метров от опасной зоны. Хорошо охраняемая тюрьма с пулеметчиками на высоких стенах может показаться неприступной, но стоит добраться до генератора и вырубить

СКРИНШОТ ОДНОГО из самых сильных диалогов в игре. Мурашки по коже!

ВЕРДИКТ



С ПОМОЩЬЮ ШАРИКА-ФУЛТОНА можно таскать с поля боя все подряд: от животных до тяжелой техники. Полезная штука, не забывайте его своевременно улучшать

THE PHANTOM PAIN НЕ ТОЛЬКО ОХОТНО ПОДСТРАИВАЕТСЯ ПОД ВАШ СТИЛЬ, НО И САМА ЛЕГКО СОЗДАЕТ ЗАПОМИНАЮЩИЕСЯ МОМЕНТЫ

электричество, как вооруженные до зубов солдаты разбегутся врассыпную и станут легкой добычей. Конвой из тяжелой техники, прибывающий на аванпост, может доставить немало хлопот, но он просто не доберется до места, если на его пути заложена взрывчатка.

Моим личным фаворитом во всем этом калейдоскопе ситуаций стала снайперская дуэль, в которой неуловимый враг раз за разом отправлял меня на тот свет точным выстрелом в голову. Кто же мог знать, что он окажется беспомощен против бронированной техники? Радостно выкуривая стрелка танковыми снарядами, я пытался вспомнить хотя бы один стелс-экшен, где можно было бы пройти рядовой сценарий подобным образом.

Существует еще и целый пласт происшествий, игроку попросту не подконтрольных. Стая диких волков может напасть на одинокую патрульную машину – и вот транспорт уже в вашем распоряжении без лишних хлопот. В любой момент в зоне боевых действий может начаться песчаная буря или проливной тропический ливень, вынуждая Биг Босса на лету корректировать план атаки. И я готов поклясться, что один солдат-недотепа однажды выстрелил себе в голову транквилизатором, проверяя предохранитель.

The Phantom Pain не только охотно подстраивается под ваш стиль, но и сама легко создает запоминающиеся моменты – правда, лишь пока вы сами не ленитесь изучать и использовать оказавшиеся в вашем распоряжении механики. Парадоксально, но консервативные поклонники Metal Gear рискуют разочароваться в числе первых: теперь классическая тактика прохождения с пистолетом-транквилизатором оказывается самой скучной и далеко не всегда оптимальной – однажды противники просто обезопасят себя касками и бронежилетами.

Время от времени **The Phantom Pain** вынуждает проходить миссии в весьма неуютных условиях, чтобы вы не расслаблялись и чаще пробовали новое. Но иногда она перегибает палку: ближе к концу почти дословно цитирует ранние миссии, просто усиливая врагов, отбирая экипировку, и далее в том же духе. Выкручиваться из таких передряг – занятный вызов, но никто не отказался бы увидеть новые задания вместо дубликатов старых.

И при всей невероятной глубине, которую обеспечил открытый мир, реализован он отнюдь не образцово. За пределами баз заняться толком нечем, кроме сбора припасов и охоты на диких животных. Все интересные места отмечены на карте, а любоваться округой надоедает довольно быстро. В отрыве от геймплейных обстоятельств путешествия по миру, увы, совершенно неинтересны.

ВЫПОЛНЯТЬ ЗАДАНИЕ можно разными способами, причем игра не наказывает вас за шумное решение проблемы

ВНЕШНИЙ РАЙ

В фоновом режиме Снейк, не будь он Биг Боссом, управляет своей главной базой. Вы нанимаете солдат, распределяете их по подразделениям, собираете ресурсы для разработки научных проектов, распоряжаетесь насчет строительства новых платформ.

Ориентируйтесь по потребностям: если хотите почаще отправлять солдат на внешние миссии, нужно больше казарм, а если в приоритете обширный ассортимент шпионских примочек, эвакуируйте с поля боля всех ученых и стройте им две-три дополнительных платформы для пущего удобства исследовательского процесса.

Избежать этой части игры не получится: игнорируя главную базу, вы однажды просто не сможете двигаться дальше по сюжету. Помочь базе выйти на самоокупаемость – одна из приоритетных целей в первые десять часов игры. Проиграть из-за плохого менеджмента нельзя, а вот оказаться у разбитого корыта с десятком деморализованных солдат, которые и честь-то вам когда положено не отдадут, проще простого.

Управление главной базой – несмотря на грузную реализацию процесса через вереницу менюшек – наглядно, интересно, приятно отвлекает от насыщенности основных заданий и даже затягивает. Не в последнюю очередь потому, что многократно окупается не только поддержкой на поле боя, но и расширением арсенала доступных игрушек для здешней «песочницы».

БОССЫ В ИГРЕ ЕСТЬ, но битвы с ними специфичны. Зачастую от противника надо просто убежать или увести его с поля боя

Руководить базой можно прямо с операций, но навещать время от времени своих подчиненных все же стоит. Личное присутствие Босса поднимет боевой дух солдат – особенно если вы не поленитесь дать всем встречным хорошего пинка (они всегда рады спарингу с живой легендой). Гулять на базе особо негде, но по ней видны все результаты большей части ваших решений.

Однажды, улетая с базы на очередную миссию, я услышал обрывок диалога: один солдат признавался другому в желании потрогать лапки волка Ди-Ди, одного из возможных напарников Снейка. Так совпало, что Босс резко захлопнул дверь вертолета именно в тот момент, когда я задумался о нелепости этого высказывания в устах человека, вынужденного по роду деятельности

ВЕРДИКТ

БАЗА В ОТКРЫТОМ МОРЕ может показаться скучной, но не ленитесь и постарайтесь исследовать каждый ее уголок

ПОЧТИ КАЖДЫЙ КЛЮЧЕВОЙ ПЕРСОНАЖ движим неутолимой жаждой мести. Особенно Каз – в его душе не осталось ничего, кроме боли и гнева

ЭТО БЛЕСТЯЩЕЕ ОЛИЦЕТВОРЕНИЕ ПРОГРЕССА ВИДЕОИГР КАК ТАКОВЫХ И СИМВОЛ СОВРЕМЕННОЙ ИНДУСТРИИ

убивать людей. Еще один совершенно неожиданный памятный момент в копилку впечатлений от **The Phantom Pain**.

ОДИН БОСС, ОДИН СНЕЙК

Основной скепсис давно вызывает сюжет. И не без причин – манера подачи ощутимо отличатся от прежней.

В игре можно выделить две сюжетные арки – локальную для **The Phantom Pain** и глобальную, сквозную, для всего сериала. Их действие идет параллельно, разными способами: первая арка, как и раньше, преподносится в виде красивых длинных кат-сцен, а вторая в основном вынесена за скобки и подается с помощью постоянно поступающих аудиопленок. Например, всю эпопею с клонами Биг Босса, истинную сущность дерзкого Элая или историю летающего мальчика в противогазе (привет, это Metal Gear) можно узнать только оттуда.

Наконец, некоторые не столь значительные детали можно вообще упустить: чтобы увидеть секретную концовку или узнать судьбу второстепенных персонажей, придется обшарить каждый миллиметр и изучить все содержимое игры во всей его непримиримой полноте.

На самом деле с сюжетом все хорошо. Фирменная режиссура с фанатичным поиском эффектных ракурсов и бесстыдная, почти анимешная гиперболичность никуда не делись. В **The Phantom Pain** много драматичных моментов, безумия, красивых контрастов, неожиданных поворотов, отсылок, пасхалок и тонкой кодзимовской иронии, от которой хочется кричать (сцена из вступления – как раз одна из таких). Роль «недостающего звена» в истории убивает некоторую долю интриги: многие уже знают, что было до и будет после, а ломать многолетние каноны ради лишних поворотов сюжета никто не стал.

Но тем не менее после просмотра концовки остается короткая, согревающая мысль.

Всё.

Последние кусочки головоломки встали на место, оборванные ниточки связались воедино, в прошлом Снейков не осталось пробелов. Сага под названием Metal Gear наконец-то закончена.

■■■

Metal Gear Solid V твердо намерена удовлетворить все запросы. Новички найдут здесь красивое кино, снятое без всякого чувства меры, и беспрецедентно вариативную «песочницу». Равнодушные к MGS поклонники жанра – настоящую свободу, которой так не хватало раньше. Ценители серии – трогательное, почти интимное финальное высказывание.

А еще это блестящее олицетворение прогресса видеоигр как таковых и символ современной индустрии. Путь от смешных пиксельных вояк до опьяняющего свободой высокобюджетного боевика занял двадцать восемь лет, но путешествие того стоило – теперь Metal Gear можно смело и с чистой душой отпускать на покой. В его рамках сказано все, что только можно.

И пока игры еще способны так удивлять, мы не перестанем их любить. ■

ПОРАДОВАЛО:
– большой открытый мир с небывалым простором для тактических решений;
– яркие и запоминающиеся моменты, свои для каждого игрока;
– интересный менеджмент главной базы;
– лихой сюжет, достойно завершающий событийную линию великой саги.

ОГОРЧИЛО:
– временами локации кажутся пустыми;
– странный трюк с повторением миссий ближе к финалу.

ДОЖДАЛИСЬ?
The Phantom Pain – прорывная Metal Gear, потрясающее завершение долгой истории и один из ярчайших экшенов последних лет. Обещания выполнены, гештальт закрыт. До встречи в другом мире.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

9,0

«Великолепно»

БУРЯ В КОРОБКЕ

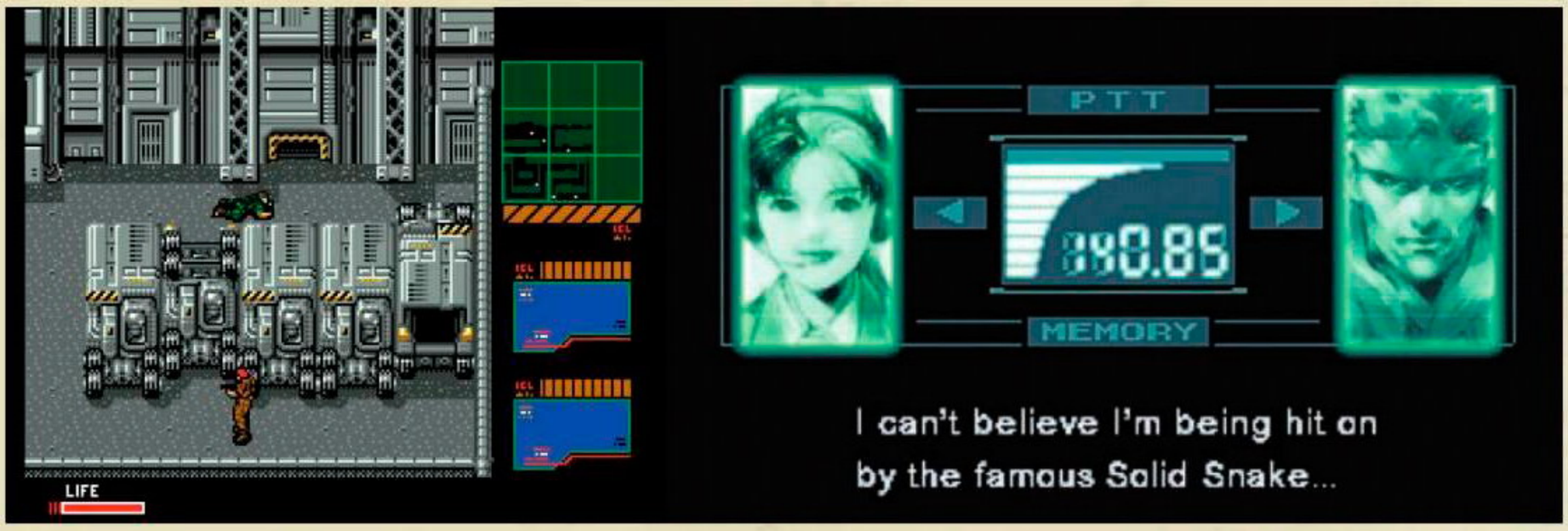
ИСТОРИЯ СЕРИИ: METAL GEAR SOLID

АРТЕМИЙ КОТОВ

Хидэо Кодзима не был первым, кто додумался сделать игру со «скрытным» геймплеем, – наработки в этом направлении прокрались в видеоигры за несколько лет до его дебютной **Metal Gear**. Роль Кодзимы гораздо важнее. Он превратил игру в прятки в полноценную основу игровой механики, раскрыл ее потенциал и показал, что такие игры могут быть востребованы. Опережая свое время на целое десятилетие, он проложил дорогу для целого *жанра*. От игры к игре Хидэо экспериментировал с формулой стелс-экшена, добавляя одно и отбрасывая другое, – и результат всегда оправдывал риски. У его игр узнаваемый почерк, но каждая из них уникальна. И выход каждой становился настоящим событием.

Но не только (и не столько) самобытная, вдумчивая механика «Змеиной саги» прославила имя Кодзимы. Хитрый японец никогда не пытался сдержать фантазию и неизменно придумывал все более изящные способы удивить игрока. Он не стеснялся изобретать

В ТРЕЙЛЕРАХ MGS 2: SONS OF LIBERTY С E3 даже показывали, как Снейк сражается с Мисс Фортуной. Боссом, с которым на самом деле драться предстоит Райдену



НАЧИНАЯ С METAL GEAR SOLID, рация кодек стала поводом спустить пару часов на болтовню: герои говорили за жизнь, рассказывали о своем прошлом, обсуждали фильмы и внутриигровые предметы. Жаль, что в MGS 4 это начали упразднять

СЕРИЯ всегда умудрялась совмещать мрачные темы с балаганом так, чтобы одно другому не мешало

НЕКОТОРЫЕ НЕОБЫЧНЫЕ СИТУАЦИИ, например определения женщины в одежде вражеского солдата, перекочевали в Metal Gear Solid из Metal Gear 2

уникальные ситуации, разбавлять хмурую шпионскую атмосферу натуральным балаганом – и играть на эмоциях игроков, словно на чертовой скрипке. Он может заставить вас рыдать в *советских джунглях* и с каменным лицом прятаться от врагов в тактической картонной коробке. Потому что за гирляндами шуток в Metal Gear Solid не терялась комплексная, безупречно срежиссированная история, а за неожиданными поворотами – драма с мощным социальным и даже философским подтекстом.

«Змеиная сага» растянулась на без малого тридцать лет – и только теперь подошла к концу. Новая политика **Konami** несовместима с амбициями Хидэо Кодзимы, и теперь, похоже, пришло время действительно *прощаться* с MGS. И заодно вспомнить, как все начиналось и к чему пришло.

METAL GEAR

История Metal Gear началась с невероятного стечения обстоятельств. Хидэо Кодзима рос сыном художника и с детства решил связать будущее с искусством. Но судьба долго была против. Юный Хидэо любил кино и мечтал стать режиссером, но денег на воплощение мечты у него не было. По молодости Кодзима писал повести, но ни один журнал их так и не опубликовал. Штудируя в вузе экономику, Кодзима плотно подсел на видеоигры – и разглядел в них колоссальный потенциал. Вопреки протестам семьи и друзей, Кодзима упорно пытался устроиться разработчиком игр, он получал отказ за отказом, пока не ступил на порог Konami. Сначала Кодзима участвовал в создании **Penguin Adventure**… и прослыл паршивым программистом. Его оригинальные идеи руководство упорно игнорировало, а первая авторская игра Кодзимы, **Lost World**, была и вовсе отменена. Мало того, никто не давал Кодзиме работать над играми для мощной консоли **NES**, так что приходилось мириться со слабеньким компьютером **MSX2**. Хидэо даже хотел уйти из Konami, но его терпения хватило на еще один проект.

Задание было такое: сделать под MSX2 мощный боевик. Однако компьютер не мог потянуть больше трех врагов на экране – какой же здесь может получиться боевик, да еще и хороший? Это ограничение стало судьбоносным. Кодзима с детства обожал игру в прятки и фильмы вроде «Большого побега» и «Побега из Нью-Йорка», где герои не прут напролом, а полагаются на скрытность. Хидэо переизобрел правила боевика и создал *Metal Gear*. Силуэт будущего сериала сформировался уже тогда: в 1995 году шпион Солид Снейк из группы FOXHOUND проникает на военную базу, постоянно использует всяческие гаджеты (даже разок примеряет вражескую униформу), прокладывает путь к новым зонам и пытается не привлекать внимание врагов – в крайнем случае убивает их по-тихому. Это было не так уж и сложно: солдаты базы Outer Heaven видели только по прямой, а на худой конец можно было спрятаться… например, в коробке. Открытый бой был обязателен только в стычках с боссами, но стоит активировать тревогу – и придется бежать со всех

ВЕРДИКТ

КОДЗИМА ПОЗАБОТИЛСЯ О ТОМ, чтобы вы почувствовали себя крутым шпионом. Одна из классических сцен в MGS – обнаружение лазеров с помощью сигаретного дыма

В METAL GEAR SOLID 3 можно было ловить и есть разных животных

В ИГРАХ СЕРИИ всегда было много пасхалок и секретов. Тот же босс The End, если перемотать время на консоли вперед, умирал от старости. А еще его можно было убить задолго до знаменитой дуэли

ног: подкрепления будут приходить, пока не завалят мясом. Много мяса им на это не требовалось – боеприпасов и здоровья у Снейка был самый минимум.

Уже тогда Кодзима проронил зачатки сюжета и идеологии серии. Сюжет крутился вокруг прямоходящего танка Metal Gear, способного запускать ядерные боеголовки что твои фейерверки. Кодзима решил передать актуальный тогда в Японии страх ядерной войны. Игра была пропитана мрачной атмосферой шпионского кино, а простенький сюжет умудрялся подкидывать неожиданные повороты. Главным откровением было предательство начальника главного героя – Биг Босса, который оказался предводителем наемников Outer Heaven и надеялся, что новичок Снейк провалит операцию. На месте был и творческий, даже провокационный подход к дизайну, ставший визитной карточкой Кодзимы. Так, по мере сюжета Биг Босс все чаще отдавал по рации вредные приказы, которые к концу игры могли привести вас к огромным неприятностям, а то и верной смерти.

Игра вышла в 1987 году и сорвала куш. Экспериментальный геймплей пришелся игрокам по вкусу. И в Японии, и на Западе Metal Gear стала вполне популярной, поэтому Konami даже сваяли ремейк для той самой заветной NES. Правда, Кодзима к нему не имел никакого отношения. Измененный дизайн локаций, вырезанная битва с заглавным двуногим танком Metal Gear – словом, в ремейке было испорчено почти все, что можно испортить. Но даже он пришелся игрокам по вкусу. Сиквел стал вопросом времени.

METAL GEAR 2: SOLID SNAKE

И снова не обошлось без щепотки везения. Кодзима никогда не планировал продолжать Metal Gear. Его следующие проекты, шедевральная киберпанк-адвенчура **Snatcher** и ролевая игра **SD Snatcher**, были навеяны «Бегущим по лезвию» и смело экспериментировали с подачей истории. Тем временем Konami выпустила **Snake's Revenge**, сиквел NES-версии Metal Gear, еще более отвратный. Однажды Кодзима по пути домой столкнулся с одним из разработчиков Snake's Revenge в метро и тот буквально умолял его вернуться, чтобы сделать новый *настоящий* Metal Gear. Кодзима дал согласие – и вскоре положил на стол Konami концепт **Metal Gear 2: Solid Snake**. События Snake's Revenge получили смертельный диагноз: «не канон».

Игра вышла в 1990 году – и только в Японии. Запад увидит Solid Snake лишь через пятнадцать лет, в составе **Metal Gear Solid 3: Subsistence**… зато японцы были в восторге. Игра явно опережала свое время. Противники обрели конус зрения, научились перемещаться между локациями и слышать шум. Солид Снейк тоже не спал – научился ползать на животе и отвлекать внимание шумом. Словом, механика игры шагнула далеко вперед… как и заигрывания с кино. Достаточно было увидеть стартовые титры «под Голливуд», чтобы ощутить себя в шпионском боевике. Усложнился и сюжет: стало куда

ХИДЭО ХОТЕЛ СДЕЛАТЬ ЛУЧШУЮ ИГРУ ДЛЯ ЧУДО-ПЛАТФОРМЫ SONY

больше персонажей и сюжетных твистов, а к теме ядерной угрозы добавились социально-политические мотивы вроде зависимости от нефти. Действие переместилось в 1999 год, в вымышленную страну Занзибарлэнд в Центральной Азии. Главным злодеем вновь стал Биг Босс, но его образ хитрого манипулятора и безжалостного военного преступника усложнился. Так, на сторону террориста переметнулся доктор Маднар, плененный им в первой части для разработки Metal Gear. А все потому, что Маднар был отвергнут научным сообществом за невольную помощь террористу. Но куда сильнее удивило «предательство» Грея Фокса, единственного друга Солида Снейка. Игра наводила на вопросы. Почему Биг Босс вызывает у людей такую преданность? Действительно ли уничтожение Outer Heaven было защитой мира? Мы точно на стороне «добра»?

Здесь же наклюнулся еще один знаковый элемент серии – оригинальные игровые ситуации и битвы с боссами. Например, битва с Греем Фоксом превращается в смертельный кулачный бой на минном поле, а в финальной схватке с Биг Боссом приходится использовать самодельный огнемет из спрея и зажигалки.

METAL GEAR SOLID

Кодзима запланировал Metal Gear 3 в 1994 году для консоли **3DO**. Именно тогда к работе над серией присоединился художник Ёдзи Синкава, во многом определивший облик грядущего шедевра. Концепт-арт Солида Снейка и всего отряда FOXHOUND появился на диске с демоверсией **Policenauts**, еще одной нуарной адвенчуры Хидэо. В частности, на артах была Мэрил Сильверберг, одна из героинь **Policenauts**. В будущем она все-таки появится в Metal Gear 3 и даже будет озвучена той же актрисой. Только название у игры будет совсем другое: узнав о фантастических возможностях **Sony PlayStation**, Кодзима решил вывести серию на принципиально новый уровень. И назвал ее **Metal Gear Solid**.

Амбиции Кодзимы были непомерны. Он хотел сделать *лучшую* игру для чудо-платформы Sony. MGS взяла курс на тотальную мрачность и реализм, Хидэо всеми силами хотел *заставить* нас поверить в реаль-

ВЕРДИКТ

КАТ-СЦЕНЫ В GUNS OF THE PATRIOTS беспрецедентно красивы, но чудовищно огромны. Самая длинная занимает 27 минут. А общая продолжительность роликов в игре – пять часов

В METAL GEAR SOLID лицо Солида Снейка рисовали на основе Кристофера Уокена. В Sons of Liberty он уже был вылитым Куртом Расселом

ность происходящего. Разработчики ездили на военную базу США, держали в руках оружие, привлекли к разработке оружейного эксперта и консультантов из спецназа. И выжимали все соки из консоли. Metal Gear Solid вышла в 1998 году, став самой красивой игрой своего поколения.

Нас перенесли в 2005 год. Солид Снейк перестал работать на правительство, но его насильно вернули в строй, чтобы отправить на остров Shadow Moses на Аляске нейтрализовать угрозу со стороны террористов. Террористами оказались перебежчики из отряда FOXHOUND – они грозились нанести ядерный удар, если им не отдадут останки Биг Босса.

Меньше всего изменилась игровая механика, которая почти полностью перекочевала из Metal Gear 2. Главным новшеством стала возможность прижаться к стене и выглянуть из-за угла. Кодзима планировал добавить новые механики вроде прятания тел, однако ресурсы PS были на пределе – пришлось отложить на будущее. Но серия перешла в три измерения, чем уже в разы углубила игровой опыт и дала Кодзиме шанс проявить свои режиссерские задатки. Качество постановки в MGS до сих пор впечатляет – в те же времена оно было просто неслыханным для видеоигры. Используя опыт любимых кинорежиссеров, Кодзима сделал чуть ли не каждую сцену незабываемой.

Но японцу было недостаточно сваять игру по-голливудски, его фантазия куда смелее. Metal Gear Solid не стеснялась игровых условностей. Наоборот – она ими гордилась, вплетала их в сеттинг и даже высмеивала. Заочным символом игры стал босс Psycho Mantis, который перед боем читал карту памяти. Он анализировал количество смертей, сохранений, загрузок и даже замечал сохранения от других игр Konami. И все свои выводы рассказывал в кат-сцене. Затем он требовал положить геймпад на пол – и двигал его силой мысли, активируя вибрацию. Хотя куда смелее стала сама битва: чтобы победить босса, нужно было *додуматься* переключить геймпад в другой порт. Psycho Mantis не просто нагло разрушил четвертую стену – он просочился в нашу реальность, бросил вызов самому игроку. И победить его нужно было именно в реальности.

Вместе с режиссурой на новый уровень вышла и подача истории. Сюжет Metal Gear Solid был не просто сложным, запутанным шпионским триллером – он стал высказыванием. Кодзима не хотел сделать игру-развлечение, за которой вы можете расслабить мозги. Он хотел наполнить ее смыслом. Осью Metal Gear Solid стал вопрос о роли генов в нашей судьбе. Новый злодей, Ликвид Снейк, стал генетическим «зеркалом» Солида Снейка. Ведь оба они – клоны Биг Босса, только один унаследовал доминантные гены, а второй – рецессивные. Игра затрагивала вопросы клонирования, семейных отношений, обыгрывала теорию «эгоистичного гена» и превратила битву шпионов в натуральное столкновение идеологий. Более того, почти каждый персонаж раскрывался именно в контексте битвы с наследственностью, дополняя и обогащая посыл игры.

Дилогия Metal Gear была успешной, но именно Metal Gear Solid стала настоящим хитом. В ней революционные идеи предшественниц наконец-то нашли достойное воплощение, а Хидэо Кодзима превратился в рок-звезду от мира видеоигр. Отныне за его проектами стал следить весь играющий мир.

METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY

Когда гений Кодзимы получил всемирное признание, настало время пожинать плоды. Konami запустила мощнейшую маркетинговую кампанию сиквела. Продолжение Metal Gear Solid ждали как манну небесную. Появилась даже язвительная шутка, что **Zone of the Enders**, другой проект с участием Кодзи-

НАЧИНАЯ С MGS 3 становится все легче действовать агрессивно и отстреливаться. Но пока есть высокие уровни сложности, это игру не портит

ЕЩЕ ОДИН УНИКАЛЬНЫЙ БОСС СЕРИИ – призрак The Sorrow. Он заставит Снейка пройти по речке, где ему встретятся души всех, кого убил игрок. Если он не убил никого, никто и не встретится

мы, отлично продался исключительно благодаря бонусной демоверсии **Sons of Liberty**.

MGS 2 появилась на заре PS2 – и была для консоли мощнейшей рекламой. Запредельное качество картинки стало для серии традицией, и Хидэо Кодзима с довольной улыбкой показывал трейлеры на игровых выставках. В них Солид Снейк под ливнем проникал в военный танкер, сталкивался с новой моделью Metal Gear, новыми харизматичными боссами… словом, ничто не предвещало беды. Пока игра не вышла. Оказалось, эпизод за Снейка на танкере лишь пролог. Основная история развернулась два года спустя, в 2009-м, на очистительном заводе, куда Снейк проникает под водой. А потом он снимает водолазную маску и… это не Снейк, а женоподобный юнец с анимешной шевелюрой. Знакомьтесь, Райден. Главный герой MGS 2.

Кодзима и раньше был провокатором, но этот трюк стал для него новой высотой. До самого выхода игры никто даже не подозревал о существовании Райдена. В представлении Кодзимы Райден был эдаким «доктором Ватсоном», вынужденным скромно смотреть на величие Снейка со стороны. Провокация буквально взорвала фанатов, но игре не помешала: Sons of Liberty побила новые высоты продаж и собрала урожай максимальных оценок прессы. И было за что!

В новой части Кодзима решил еще теснее приблизиться к геополитическим проблемам – настолько, что пришлось сбавить обороты. По изначальной задумке, действие игры происходило в Ираке, но ситуация на Ближнем Востоке накалилась, поэтому Кодзима начал менять диздок. Танкер планировался как единственная локация в игре, однако он был слишком мал и однообразен – вот и превратился в пролог. Сильно изменился сюжет. Так, Кодзима передумал возвращать в игру Ликвида Снейка, заменив его новым злодеем. Режиссура игры сделала новый скачок, но куда важнее были доработки геймплея. В игре появилась возможность таскать и прятать тела, герой научился целиться от первого лица, а искусственный интеллект врагов сильно изменился. Патрульные постоянно проводили перекличку, искали пропавших товарищей и постоянно вызывали подкрепления. Они могли услышать чих, заметить следы воды, крови, тень героя или торчащий из-за стены локоток. Даже тактические стелс-коробки отныне требовали осторожности: в каждой области нужно было найти свой вид коробки – и только он не вызовет подозрений у врага. MGS 2 стала, вероятно, самой сложной по части стелса и последней, где спастись от тревоги можно было *только* бегством.

Сюжет игры стал еще сложнее. Неожиданные повороты, предательства и заговоры здесь плодились со скоростью света, а ядром истории стали мемы – единицы информации, как их назвал Ричард Докинз. Игра показывала влияние информации на общество и каждого человека, власть знаний и воспоминаний – и могущество тех, кто сможет обуздать океан мемов. Критика правительств дошла до заигрываний с оруэлловской антиутопией, а снос четвертой стены стал грандиозной кульминацией сюжета. Вместе с тем в игре стало на

В SNAKE EATER ПЕРЕД ИГРОКОМ РАСКИНУЛИСЬ ПРОСТОРЫ СОВЕТСКИХ ДЖУНГЛЕЙ

порядок больше юмора и жизнерадостной японской сумасшедшинки. История позволяла себе не стесняться глупостей, и в игре стало больше смешных пасхалок и совершенно ненужных мелочей вроде возможности поскользнуться на птичьем помете. Но все эти забавы никак не мешали воспринимать игру всерьез – мастерство режиссера позволило Кодзиме вызывать у нас ровно те эмоции, которых требовала та или иная сцена. Формула первой Metal Gear Solid в сиквеле отточилась до совершенства, и настал черед грандиозных перемен.

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

Третью часть Кодзима хотел выпустить под PS3, но выход консоли затянулся. Как результат, Snake Eater вышла на закате PS2, став технологическим венцом платформы. Кодзима не только вытряс всю душу из PS2, но и основательно встряхнул серию. Если раньше франшиза сохраняла хронологический порядок, то MGS 3 совершила скачок во времени – на полвека в прошлое, в 1964 год. Самый разгар холодной войны. Игроку предстояло отправиться в джунгли СССР (!) и заняться знакомым делом – проникнуть на военную базу, чтобы спасти похищенного ученого и остановить террориста с танком, способным запускать ядерное оружие. Только танк был не о двух ногах (пусть и звали его «Шагоход»), злодей был советским сепаратистом, а главный герой – не кто иной, как будущий Биг Босс. Тогда же просто Нейкид Снейк.

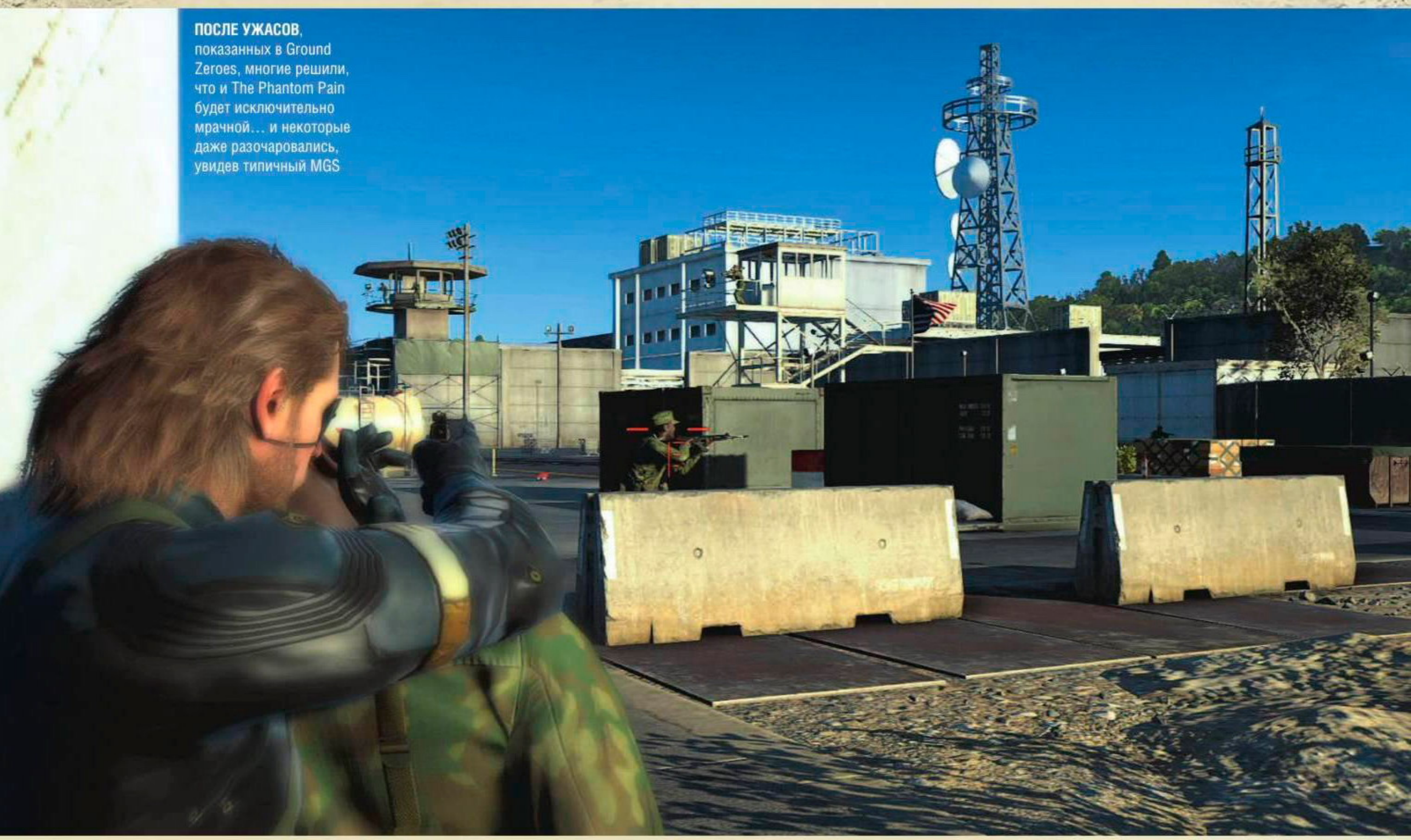
Свежий ракурс в сюжете отлично сочетался с революцией в геймплее. Прежде MGS проходили в компактных и однообразных локациях. Теперь же перед игроком раскинулись просторы советских джунглей, болот и гор. Огромные (по меркам серии) локации позволяли прокладывать разные маршруты, используя широчайший выбор ухищрений и допотопных гаджетов. Главным тактическим новшеством стала система камуфляжа: Нейкид Снейк мог менять раскраску одежды по мере необходимости, чтобы сливаться с окружением. Ведь порой прятаться было попросту негде. Более того, лес оказался не просто декорацией – он кишел разнообразной живностью. А поскольку Snake Eater закосила под смесь «Джеймса Бонда» и «Рэмбо», в ней появились элементы выживания. Например, игра научилась считывать разные виды ран по разным частям тела, появилась мудреная система самоврачевания, а полоска психической устойчивости из Sons of Liberty сменилась на шкалу выносливости, которую нужно было пополнять, постоянно что-ни-

АПОКРИФЫ

Некоторые игры под знаком Metal Gear не имеют никакого отношения к саге Кодзимы. Что, впрочем, не делает их одинаково плохими. В 2000 году по заказу европейского подразделения Konami вышла **Metal Gear: Ghost Babel** для **Game Boy Color**. Игра была эдакой Metal Gear 2.5 – основой для нее стала Metal Gear 2, – но переняла и некоторые нововведения Metal Gear Solid. Сюжет Ghost Babel не каноничен, однако игра сорвала свою порцию оваций как от прессы, так и от игроков.

Достойна внимания и PSP-дилогия Metal Gear Acid. Действие Acid происходит в 2016 году, где все еще молодой и красивый Солид Снейк сражается с очередным Metal Gear – в то время как настоящий, каноничный Снейк уже давно лежит в могиле. Acid достойна внимания уже хотя бы потому, что это пошаговый карточный стелс-экшен, да еще и недурно исполненный. Нечасто такое увидишь!

Отдельно стоит упомянуть ремейк Metal Gear Solid для **Nintendo Wii**. Игра получила подзаголовок **The Twin Snakes**, перешла на движок MGS 2 и сохранила сюжет практически в первозданном виде – если бы авторы не увлеклись акробатическими фокусами в духе «Матрицы». Первая MGS подкупала своим уклоном в реализм.

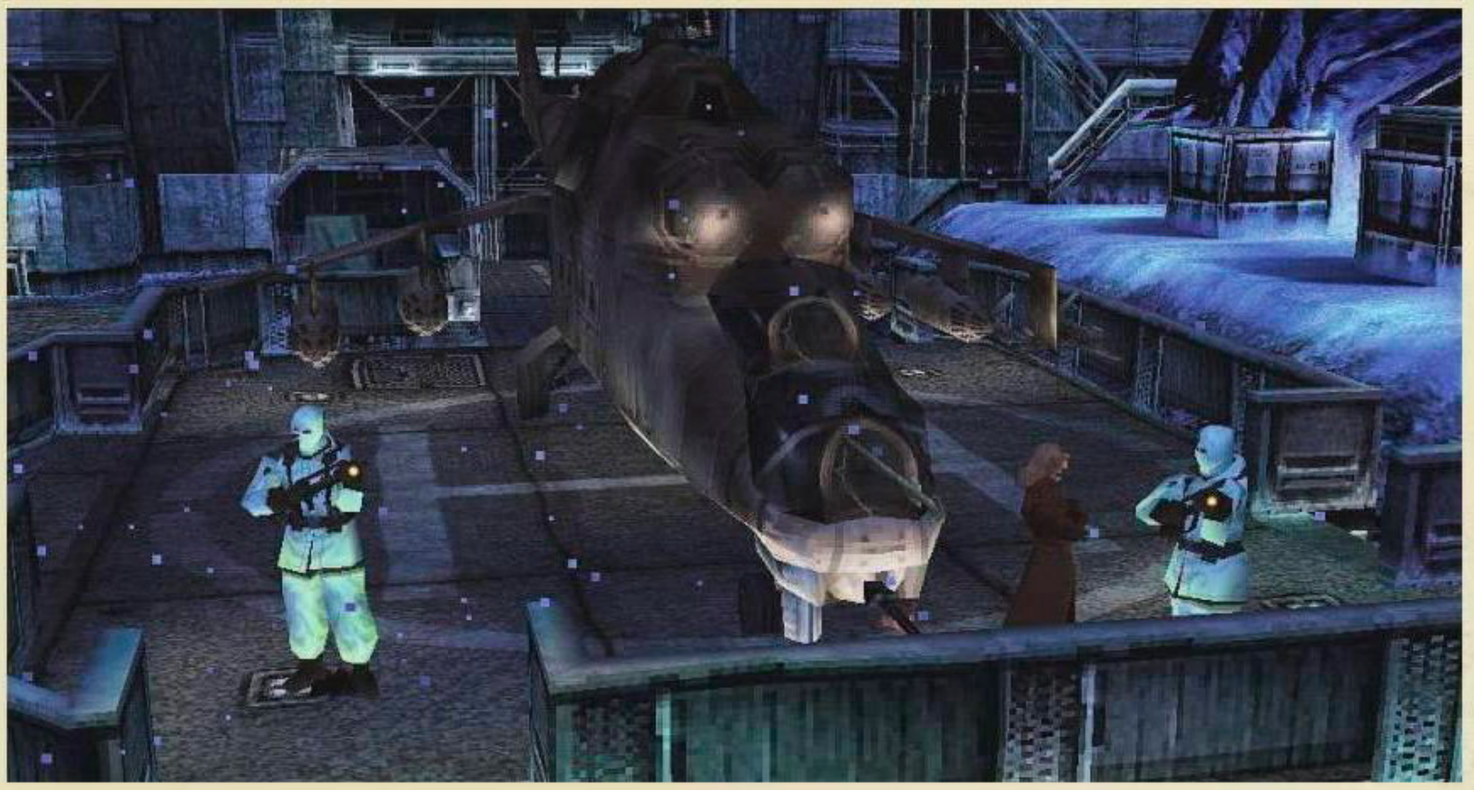


ПОСЛЕ УЖАСОВ, показанных в Ground Zeroes, многие решили, что и The Phantom Pain будет исключительно мрачной… и некоторые даже разочаровались, увидев типичный MGS

будь поедая. Скажем, пойманных змей… ну и других животных.

В улучшенном переиздании Subsistence игра получила еще два важных новшества – свободную камеру (прямо как в GTA 3) и полноценный мультиплеер, позволяющий охотиться друг на друга в разных режимах. Словом, Snake Eater была вся о свободе, а ее символом стал босс The End – дряхлый снайпер-старичок, битва с которым проходила сразу на трех гигантских локациях. По изначальной задумке Кодзимы, этот бой должен был растянуться на часы, но даже «урезанная» версия стала изящной, изнурительной и просто уникальной снайперской дуэлью.

Сюжет игры препарировал важность места и времени в человеческих судьбах, во главу угла встали сложные отношения между Нейкидом Снейком и его легендарной наставницей The Boss. Правительство как таковое превратилось в скопище лжецов и манипуляторов, без колебаний жертвующих солдатами. История испытывала и разрушала представления Нейкида Снейка о верности, подводя его к уходу из ЦРУ и созданию Outer Heaven – государства для солдат, свободных от политиканов. Террорист и главный злодей франшизы, Биг Босс, пройдя все круги военного ада, в одночасье стал не просто героем, но и *главным* героем серии. И даже нарочитая клюква в сюжете не помешала Snake Eater выдать ошеломительную, блестяще поставленную драму с одной из лучших концовок в истории видеоигр. Snake Eater стала отправной точкой для судеб практически всех героев MGS, превратив шпионский сериал в игру-эпопею. Оставалось только поставить в ней точку.



В METAL GEAR SOLID враги еще были весьма глупыми, но уже могли увидеть ваш след на снегу

METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS

Впрочем, сам Кодзима точку ставить не хотел: дескать, интерпретируйте как угодно. В надежде заняться чем-нибудь новым он торжественно снял с себя ответственность за дальнейшую судьбу франшизы. Режиссером MGS 4 был назначен Сюё Мурата, известный по **Zone of the Enders: The 2nd Runner**. Фанаты рвали и метали. Дошло до того, что Кодзиме начали поступать угрозы расправы, и вскоре он присоединился к проекту.

Изначальная концепция новой игры гласила «негде спрятаться». По планам Кодзимы, вся MGS 4 должна была проходить на Ближнем Востоке 2014 года, в самой гуще боевых действий. Тем не менее, чтобы не отказываться от фирменного геймплея серии, пыл пришлось поубавить – и отличия от механики Snake Eater стали разве что косметическими. Игра упразднила элементы выживания и заменила суровый солдатский камуфляж высокотехнологичным костюмом, перенимающим цвет и текстуру любой поверхности – стоит лишь прислониться.

GUNS OF THE PATRIOTS предлагала небольшой, но незабываемый эпизод, где надо было сесть в кабину Metal Gear REX… и отлупить Metal Gear RAY

У игры изрядно расширился арсенал оружия, появилась гибкая система модификации стволов. А чтобы использовать их было приятнее, неудобная система прицеливания из прошлых частей уступила место более привычной шутерной механике.

Главным новшеством стала структура локаций. Ближний Восток щедро потеснился: по ходу сюжета Снейк побывал и в Южной Америке, и в Восточной Европе, и даже на острове Shadow Moses из первой MGS. Это позволило предельно разнообразить дизайн и сделать каждую главу уникальной по структуре (допустим, в Восточной Европе надо шпионить в гражданской одежде). Частично идеи Кодзимы были воплощены: половину игры Снейк ползает по полям сражений и может использовать одну из воюющих сторон себе на пользу.

Куда радикальнее Guns of the Patriots обошлась с сюжетом. Солид Снейк в свои сорок два стал дряхлым стариком, который на исходе жизни стремится искупить грехи своего «отца», Биг Босса. Несмотря на то, что Кодзима никогда не планировал историю наперед, он умудрился увязать большую часть сюжетных поворотов и поставить точку в судьбах всех героев. Guns of the Patriots Кодзима посвятил слову «sense» сразу в двух значениях. С одной стороны, история много внимания уделяет чувствам – и заодно системе автоматического контроля над чувствами солдат. С другой, MGS 4 рассуждает о смысле жизни и о том, какое наследие человек может и должен оставить.

Как и полагается, игра была беспрецедентно красивой. Долгое время она буквально продавала PS3, став главным консольным эксклюзивом Sony. И, как обещал Кодзима, поставила точку в истории Солида Снейка – но не серии.

METAL GEAR SOLID: PEACE WALKER

За два года до Guns of the Patriots на PSP вышла **Metal Gear Solid: Portable Ops**, первая «каноничная» игра серии, над которой не работал лично Кодзима. Имитируя геймплей третьей части, Portable Ops добавила к нему кооператив и элементы менеджмента партизанского отряда, а также рассказала о первой встрече Биг Босса с готовым прототипом Metal Gear в 1970-м. Игра стала одним из самых успешных релизов на PSP, так что продолжение стало вопросом времени. Поначалу Кодзима не хотел над ним работать – думал отделаться общей концепцией, – но получилось как всегда. У него родилась идея истории о ядерном сдерживании, и Хидэо решил взять такое ответственное дело в свои руки. Таким образом появилась **Metal Gear Solid: Peace Walker**. Идеи Portable Ops здесь развились на полную катушку. Отныне Биг Босс между миссиями занимался менеджментом военной базы: нанимал рекрутов, распределял по отрядам, посылал их на задания и управлял научно-исследовательскими разработками. В игре были ролевые элементы и сайд-квесты, на которые можно было пойти любым бойцом армии Снейка. А в конце игры мы даже строили собственный Metal Gear!

Игра привнесла в серию фултонский небесный крюк и показала действительно важный период в жизни Биг Босса – создание собственной армии и первой военной базы в 1974 году. А заодно стала, вероятно, самой смешной частью франшизы. Кодзима позволил себе добавить столько веселенького бреда, что хватит на всю серию, – начиная с коробок-танков и заканчивая свиданием в… коробке.

Но и здесь не обошлось без подтекста. Ключом к сюжету Peace Walker стало слово

НАСТОЯЩЕЕ КИНО

Еще в 2006 году Хидэо Кодзима объявил о создании голливудской экранизации Metal Gear Solid. Геймдизайнер даже предлагал Хью Джекману сыграть главную роль. К сожалению (или счастью?), Konami свернула разработку фильма из страха опозорить звездную франшизу. Позднее Кодзима заявлял, что он хочет попробовать себя в кресле кинорежиссера, но это точно будет не MGS, ведь он задумывал ее как игру, а не как фильм. Однако в 2012 году, на двадцать пятой годовщине MGS, была объявлена новая попытка экранизации. Режиссером назначен Джордан Вот-Робертс («Короли лета»), сценаристом – Джей Басу («Быстрые девушки»), а продюсировать проект будет опытный Ави Арад («Люди Икс», «Человек-паук»).

Тем временем фанаты уже сами себе сняли фильм. Некоммерческий Metal Gear Solid: Philanthropy вышел в 2009 году и стал отрадой для многих фанатов игры. Даже сам Кодзима поздравил энтузиастов с успехом.

«мир». Игра задавала вопрос, что такое мир и какой ценой он достигается, а в центр внимания Кодзимы попала концепция ядерного сдерживания. Отношение к ядерному оружию перестало быть однозначным, оно впервые предстало как инструмент достижения мира. Пусть и катастрофически опасный.

METAL GEAR RISING: REVENGEANCE

После выхода MGS 4 Кодзима начал подумывать о пятой части. Поначалу он хотел сделать игру о подвигах The Boss, великой наставницы Биг Босса. К сожалению, Хидэо назначил на игру неопытного геймдизайнера, и проект пришлось свернуть. Тогда один из сотрудников **Kojima Productions** предложил сделать спин-офф о том, как Райден стал киборгом, до событий MGS 4. Проект был назван **Metal Gear Solid: Rising** и сочетал в себе слэшер с уникальной механикой разрезания: высокочастотный меч Райдена мог прорезать любую поверхность под любым углом. Увы, студии Кодзимы не хватило опыта в работе с экшенами: они никак не могли разрешить противоречие между увлекательностью и концепцией кромсания.

Не помогало делу и то, что сам Кодзима был занят Peace Walker. В конце концов студия сдалась. Тем не менее Хидэо не спешил хоронить проект – и начал подыскивать преемников. И скоро нашел. Поговорив с **Ацуси Инабой** из **PlatinumGames**, Кодзима попросил его доработать необычную игру. Студия взялась за Rising и буквально переделала ее с нуля. Так появилась **Metal Gear Rising: Revengeance**. Концепцию разрезания предметов решили упростить в угоду удобству и зрелищности, а темное прошлое Райдена заменили не менее темным будущим, где он расхлебывает последствия **Metal Gear Solid 4**. Спин-офф стал ярким, стильным, ураганным слэшером, но сохранил верность корням. При желании в игре можно часами слушать разговоры героев по кодеку, а можно сломя голову бежать с катаной наперевес.

METAL GEAR SOLID V: GROUND ZEROES

Metal Gear Solid 4 поставила жирную точку в сериале, ответив на большинство вопросов и завершив пути всех героев и злодеев. Но в 2012 году была анонсирована новая часть MGS – с подзаголовком **Ground Zeroes**. Анонс обещал, что это будет первая игра, созданная на новом движке **Fox Engine**. Позднее Хидэо Кодзима заявил, что она будет прологом к другой игре. В том же году на **Spike Video Game Awards** появился странный трейлер игры **The Phantom Pain** от никому не известной конторки **Moby Dick Studio**. Фанаты Metal Gear и журналисты быстро раскусили подставу. Графика игры напоминала Fox Engine, забинтованный главный герой – Биг Босса, сайт студии существовал без пяти минут неделю, а имя ее главы, «Joakim», легко пересобиралось в «Kojima». В конце концов правда открылась: Кодзима работает над **Metal Gear Solid V: The Phantom Pain**, а Ground Zeroes будет ее прологом.

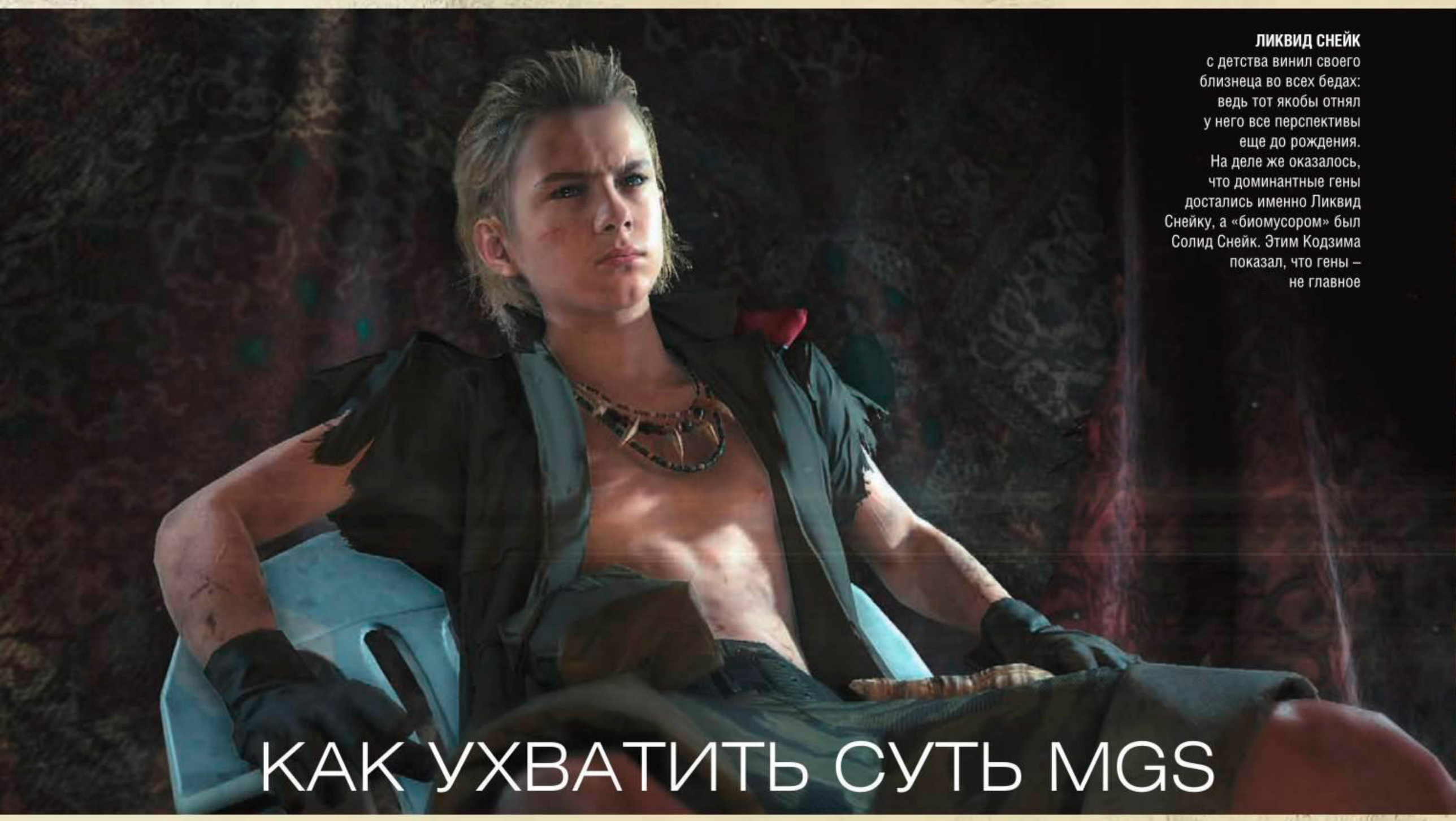
В начале прошлого года Ground Zeroes вышла на консолях, а после и на PC, показав игрокам миниатюрный слепок геймплея The Phantom Pain. Она была сырой, короткой и дразнила интригующим финалом – словом, безупречная реклама для MGS V. И уже по ней было ясно, что The Phantom Pain – это главный скачок для серии со времен самой первой Metal Gear Solid. На новом движке и в открытом мире шпионский триллер заиграл новыми красками, суля грозного претендента на звание «Игра года».

■■■

Metal Gear Solid 4 поставила жирную точку в сериале, ответив на большинство вопросов и завершив пути всех героев и злодеев. Но в 2012 году была анонсирована новая часть MGS – с подзаголовком **Ground Zeroes**. Анонс обещал, что это будет первая игра, созданная на новом движке **Fox Engine**. Позднее Хидэо Кодзима заявил, что она будет прологом к другой игре. В том же году на **Spike Video Game Awards** появился странный трейлер игры **The Phantom Pain** от никому не известной конторки **Moby Dick Studio**. Фанаты Metal Gear и журналисты быстро раскусили подставу. Графика игры напоминала Fox Engine, забинтованный главный герой – Кодзима уже не раз говорил нам: «Все, теперь я точно завязываю с MGS». И на каждый протест приходилось по триумфальному возвращению. Но The Phantom Pain, похоже, на самом деле станет точкой: Konami больше не по пути с гениями, и Кодзима действительно сможет заняться новыми проектами. Однако перед уходом он пообещал поклонникам самую грандиозную, амбициозную и просто лучшую главу в легендарном сериале, который скоро разменяет тридцатый год. Кодзима – один из немногих людей, которые оправдывают свою репутацию. И с выходом новой игры вы сможете проверить, не растерял ли он хватку. ■

MGR: REVENGEANCE позиционировали как Lightning Bolt Action – прятаться там было необязательно

THE PHANTOM PAIN МОЖЕТ СТАТЬ ТОЧКОЙ: KONAMI БОЛЬШЕ НЕ ПО ПУТИ С ГЕНИЯМИ



ЛИКВИД СНЕЙК с детства винил своего близнеца во всех бедах: ведь тот якобы отнял у него все перспективы еще до рождения. На деле же оказалось, что доминантные гены достались именно Ликвид Снейку, а «биомусором» был Солид Снейк. Этим Кодзима показал, что гены – не главное

КАК УХВАТИТЬ СУТЬ MGS И НЕ ОБЛАЖАТЬСЯ

АРТЕМИЙ КОТОВ

Под историю серии **Metal Gear Solid** впору выделять отдельный номер, а то и целый журнал. Такую богатую, сложную и самобытную вселенную еще поискать. Теории заговора, тройные агенты, извилистые судьбы героев, глубокий подтекст – Хидэо Кодзима не жалел сил и времени, желая сделать историю MGS незабываемой.

Чтобы упростить экскурс в эту историю, мы взяли ключевые имена, названия и термины, нужные для понимания **Metal Gear Solid V: The Phantom Pain**. Если вы решили начать знакомство с серией именно с пятой части, это поможет не увязнуть в предыстории и лучше понять роль The Phantom Pain в глобальном сюжете. Ведь даже матерому шпиону бывает полезно освежить в памяти, скажем, основы CQC (Close Quarters Combat).

Но берегитесь спойлеров!

ФИЛОСОФЫ И ИХ НАСЛЕДИЕ

После первой мировой войны самые богатые и влиятельные люди США, России и Китая сформировали тайное общество «философов». Их целью было поддерживать баланс сил и защищать мир от бессмысленных войн. Однако вместе с первым составом пришел конец и философии общества: его члены стали всеми правдами и неправдами преумножать свое могущество, разжигая войны по всему миру и спонсируя разработку новых видов оружия.

Наживаясь на второй мировой войне, «философы» сумели накопить огромную сумму денег. За отмывание этих денег отвечал Борис Волгин, однако он предал коллег и спрятал деньги на разных банковских счетах. Микропленка с данными о ста миллиардах долларов «философов» и о полном составе тайного общества получила название «Наследие философов».

После смерти Бориса «Наследием» завладел его сын, полковник ГРУ Евгений Волгин. Он использовал эти деньги, чтобы построить собственную военную базу

БИГ БОСС не только подсказал Оцелоту перейти с ПМ на револьверы, но и открыл ему прелести пыток: когда Волгин допрашивал Биг Босса, Оцелот увидел в этом высшую форму самовыражения

и начать разработку первого в мире танка, способного автономно запускать ядерные боеголовки без ракет.

Вероломство Бориса привело к расколу «философов» на три фракции, и каждая хотела заполучить «Наследие». Это и послужило причиной «холодной войны».

БИГ БОСС

Главный герой The Phantom Pain и центральное лицо всего сериала – некто Джек, известный под кодовым именем Биг Босс. Многие считают его величайшим воином двадцатого века, и на то есть все основания: к началу событий Metal Gear Solid V он успел несколько раз спасти мир от ядерной войны, одолеть роту элитных воинов и сколотить собственную армию.

В 1950 году пятнадцатилетний Джек участвовал в корейской войне, стал «зеленым беретом» и учеником легендарной «матери спецподразделений» с кодовым именем Босс (The Boss). Под ее опекой Джек большую часть жизни провел в окопах, заработав внушительный список орденов. Он даже участвовал в испытаниях водородной бомбы «Касл Браво» – что и сделало его бесплодным. Тропа войны привела Джека в секретный отряд ЦРУ под названием FOX, основанный майором Зеро (Major Zero).

В 1964 году Джек под кодовым именем Нэйкид Снейк (Naked Snake) участвовал в операции по спасению советского ученого Николая Соколова, желавшего сбежать из СССР. Тогда же Босс предала Штаты

MGS СЛАВИТСЯ тем, что ни одну деталь не оставляет без внимания. Безымянный солдат, которого Мерил вырубила в MGS, в четвертой части обрел имя и стал ее ухажером

СВОЙ ПЕРВЫЙ METAL GEAR Биг Боссу пришлось уничтожить собственными руками. В будущем за него это стал делать Солид Снейк

и переметнулась к Евгению Волгину вместе со своим отрядом «Кобра».

Убийство наставницы и легендарной «боевой матери» стало приоритетным заданием Снейка в ходе операции Snake Eater (Пожиратель змей). Выполнив его, он удостоился кодового имени Биг Босс (Big Boss)... и узнал, что на самом деле Босс сделали козлом отпущения, а мнимое предательство было частью ее миссии.

РЕВОЛЬВЕР ОЦЕЛОТ

Оцелот, известный как Адамска, Шалашаска и Револьвер Оцелот, сыграл одну из ключевых ролей во всей «Змеиной саге». Навеянный героями Ли Ван Клифа, он будто сошел с обложки спагетти-вестерна: на сапогах – шпоры, в руках – револьверы, которыми Оцелот обожает жонглировать.

Из игры в игру Револьвер Оцелот неизменно ухитрялся работать *по меньшей мере* тройным агентом, а его истинные мотивы оставались тайной до самого конца. Традицией серии MGS стало показывать после финальных титров диалог с участием Оцелота, способный перевернуть с ног на голову всю и без того запутанную историю.

Сын Босс, он вырос тайным агентом «философов», внедренным в армию Евгения Волгина, чтобы выкрасть у него «Наследие», и блестяще справился с заданием. Тогда он и познакомился с Биг Боссом, который впоследствии стал, вероятно, единственным человеком, которому Оцелот предан. В идее «Внешних небес» Оцелот увидел возрожденный Дикий Запад во всей его красе.

FOXHOUND

Узнав истинную причину «предательства» Босс, Джек разочаровался в правительстве США и оставил отряд FOX. Вслед за ним ушли его напарники по операции Snake Eater: Дональд Андерсон, доктор Кларк и майор Зеро.

Отряд возглавил агент Джин (Gene), и в 1970 году FOX под его началом пре-

РУКОПАШНЫЙ БОЙ CQC Босс и Нейкид Снейк разработали вместе. Начиная с MGS3 CQC стал стандартом ближнего боя в серии

ГЕНЕТИКА И МЕМЕТИКА – одни из любимых тем Кодзимы. Рекомендуем на досуге почитать книгу Ричарда Докинза «Эгоистичный ген»: она поможет точнее понять идеи MGS

вратился в группировку военных преступников, захвативших советскую ракетную базу на полуострове Сан-Иеронимо. Чтобы доказать свою непричастность к этому, Биг Босс взялся остановить Джина и вместе с Роем Кэмпбеллом сформировал диверсионный отряд, впоследствии названный FOXHOUND.

FOXHOUND унаследовал все черты FOX. Его оперативники специалиЗеровались на скрытных миссиях и проникновении в стан врага, и среди них нередко встречались люди со «странными» талантами. Не избежал он и судьбы прародителя: впоследствии кучка выходцев из FOXHOUND захватила военную базу на острове Шэдоу-Мозес (Shadow Moses) и угрожала миру ядерным ударом.

ПАТРИОТЫ

Когда Биг Босс разрушил планы Джина по созданию солдатского государства Армейские Небеса (Army's Heaven), майор Зеро использовал Оцелота, чтобы убить последнего члена общества «философов» и завладеть «Наследием». Он основал новое тайное общество «патриотов» (оно же La-li-lu-le-lo и «Шифр») и завербовал в него товарищей по отряду FOX – Дональда Андерсена и доктора Кларк. Кроме них, в число «патриотов» вошли Револьвер Оцелот, Биг Босс и EBA, шпионка, некогда работавшая на китайскую фракцию «философов», но не сумевшая выкрасть «Наследие» у Волгина.

Используя «Наследие» и славу Биг Босса, «патриоты» хотели воплотить в реальность мечты Босс. Но майор Зеро и Биг Босс по-разному видели эти мечты. Зеро хотел объединить мир под властью одной могущественной воли, Биг Босс – создать мир, где политики не будут хладнокровно играть судьбами солдат.

LES ENFANTS TERRIBLES

Раскол среди «патриотов» ширился, и майор Зеро начал опасаться, что потеряет поддержку легендарного Биг Босса, а с ней и львиную долю влияния. Поскольку Биг Босс не мог иметь детей, Зеро решил тайно клонировать его и доверил создание клонов доктору Кларк.

Проект получил название «Несносные дети» (Les Enfants Terribles) и после десятков неудач дал жизнь двум «змеям-близнецам», суррогатной матерью которых стала EBA. Эмбрионы были генетически модифицированы так, чтобы один унаследовал только доминантные гены Биг Босса, а другой – рецессивные.

Один получил кодовое имя Ликвид Снейк (Liquid Snake), второй – Солид Снейк (Solid Snake). Один из братьев был обречен стать сосудом для всех лучших качеств величайшего воина двадцатого века, второй же рожден аутсайдером. Оба еще детьми отправились на войну, и оба попали в FOXHOUND, но Солиду Снейку было суждено разрушить замыслы Биг Босса, а Ликвиду – продолжить его дело.

Несколько лет спустя появился третий «потомок» Биг Босса – безупречный клон и точная копия. Он получил кодовое имя Солидус Снейк (Solidus Snake) и тоже пошел по стопам «отца». После этого, в 1976 году, проект был закрыт и стал «маленькой грязной тайной» США. Чтобы обезопасить себя, руководители проекта сделали всех трех клонов бесплодными и ускорили их взросление.

ВНЕШНИЕ НЕБЕСА

Узнав о «змеях-близнецах», Биг Босс окончательно возненавидел майора Зеро и в 1972 году ушел из «патриотов». Используя ресурсы Джина, оставшиеся от Армейских Небес, Биг Босс организовал собственную армию наемников – «Солдаты без границ» (Militaires Sans Frontieres).

В отличие от Джина, который жаждал подорвать власть «философов» и тайно верховодить мировыми войнами вместо них, Биг Босс создал независимую армию,

ТЕОРИЯ ЗАГОВОРА Патриотов к 2014 году переросла в почти оруэлловскую антиутопию. В чем-то даже более кошмарную

настоящие Внешние Небеса (Outer Heaven) для свободных солдат. MSF не стремилась править миром, а лишь предлагала военную помощь любой стране, которая в ней нуждалась. Сочетающая в себе лучшие качества спецотрядов и обычных войск, MSF избирательно вступала в конфликты, пытаясь восстанавливать мир, а не подпитывать войну.

После событий **Metal Gear Solid V: Ground Zeroes** Биг Босс переименовал свое войско в Diamond Dogs, перестал избегать грязной работы и отошел от изначальной концепции Внешних Небес. Отныне все его силы обратились против Зеро, а благородная идея ушла на второй план, уступив жажде мести.

METAL GEAR

Истинный главный «герой» серии, загадочная «металлическая шестерня», – это самое грозное оружие из всех придуманных учеными. Этот двуногий танк способен запускать ядерные боеголовки автономно – без ракет и из любой точки на планете.

Metal Gear был разработан советским ученым Александром Граниным, который так и не получил признания и отправил свои наработки американскому коллеге Хью Эммериху. В конце концов он даже отправил Эммериху все данные о своих разработках, но Оцелот перехватил их, и те оказались в руках правительства США.

Первая модель танка, ICBMG (Intercontinental Ballistic Metal Gear), была создана в 1970 году американскими учеными, после чего захвачена Джином и уничтожена Биг Боссом.

В дальнейшем, заручившись поддержкой Эммериха, Биг Босс начал строить собственные Metal Gear, чтобы участвовать в мировом ядерном сдерживании, и не только. Традицией серии MGS стало уничтожение очередной, все более изощренной и опасной, модели Metal Gear.

МНОГИЕ СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННЫЕ элементы Кодзима обожает объяснять наномашинами. Например, они виноваты в фактическом бессмертии Вампа, одного из самых харизматичных злодеев серии

Единственным исключением стала Metal Gear Solid 3: Snake Eater, где вместо «шестерни» ядерной кузькиной матерью грозил танк «Шагоход», созданный соперником Гранина, Николаем Соколовым.

КОРОБКА

Единственным оружием, по смертоносности способным сравниться с Metal Gear, стала картонная коробка – инструмент, без помощи которого не был уничтожен почти ни один двуногий танк. При кажущейся простоте коробка дарует бойцу огромное тактическое преимущество.

Помимо самого очевидного – возможности спрятаться на самом видном месте, – она позволяет перемещаться по вражеской базе, если использовать ее в правильном месте. Самый грозный вариант коробки – танковая. Укрывает от вражеских глаз сразу двоих оперативников и дает полное огневое превосходство: ведь через дуло коробки-танка можно скрытно устранять солдат противника.

Вдобавок коробка может служить идеальным местом для засады и даже приманкой. Если поместить на нее изображение соблазнительной красотки, противник забудет обо всем на свете, и его устранение пройдет без сучка и задоринки. ■

MAD MAX

НОРМАЛЬНЫЙ МАКС

СТАНИСЛАВ МИНАСОВ

ЖАНР Экшен, приключение
ИЗДАТЕЛЬ Warner Bros. Interactive Entertainment
РАЗРАБОТЧИК Avalanche Studios
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One
САЙТ ИГРЫ Madmaxgame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Intel Core i5 3.2 ГГц, 6 ГБ, 2 ГБ видео **ЖЕЛАТЕЛЬНО:** Intel Core i7 3.4 ГГц, 8 ГБ, 3 ГБ видео

Не надо привыкать к хорошим играм! Они поработят вас, и вы станете по ним тосковать.

Судьба этой **Mad Max** во многом похожа на историю с фильмом, который недавно все-таки вышел. Проект переносили, передавали из рук в руки, доделывали и переделывали. Как думаете, каковы были шансы, что игра по «Безумному Максу» от создателей **Just Cause** окажется хорошей? Да какая уже разница!

Я ЗДЕСЬ ЛИШЬ РАДИ БЕНЗИНА

Mad Max начинается в духе классических фильмов и не тратит время на хождение вокруг да около. Всего пара слов про погибшую семью и вечные скитания, и Макс Рокатански уже нарывается на отряд бандитов и всаживает их главарю бензопилу промеж глаз. Увы, мозг при этом задет не был, поэтому Члем (так зовут предводителя, в оригинале – Scrotus) отбирает у Макса все, включая машину, и оставляет гнить в пустыне.

Но Макс, как обычно, выживает, а за хлопоты получает собаку Динки Ди (в честь консервов) и вдобавок знакомится со странным горбуном по кличке Жестянщик. Последний решил, что Макс – святой, посланный ему автомобильными небесами, и обязуется собрать для него свое величайшее творение: Magnum Opus, шедевр среди машин.

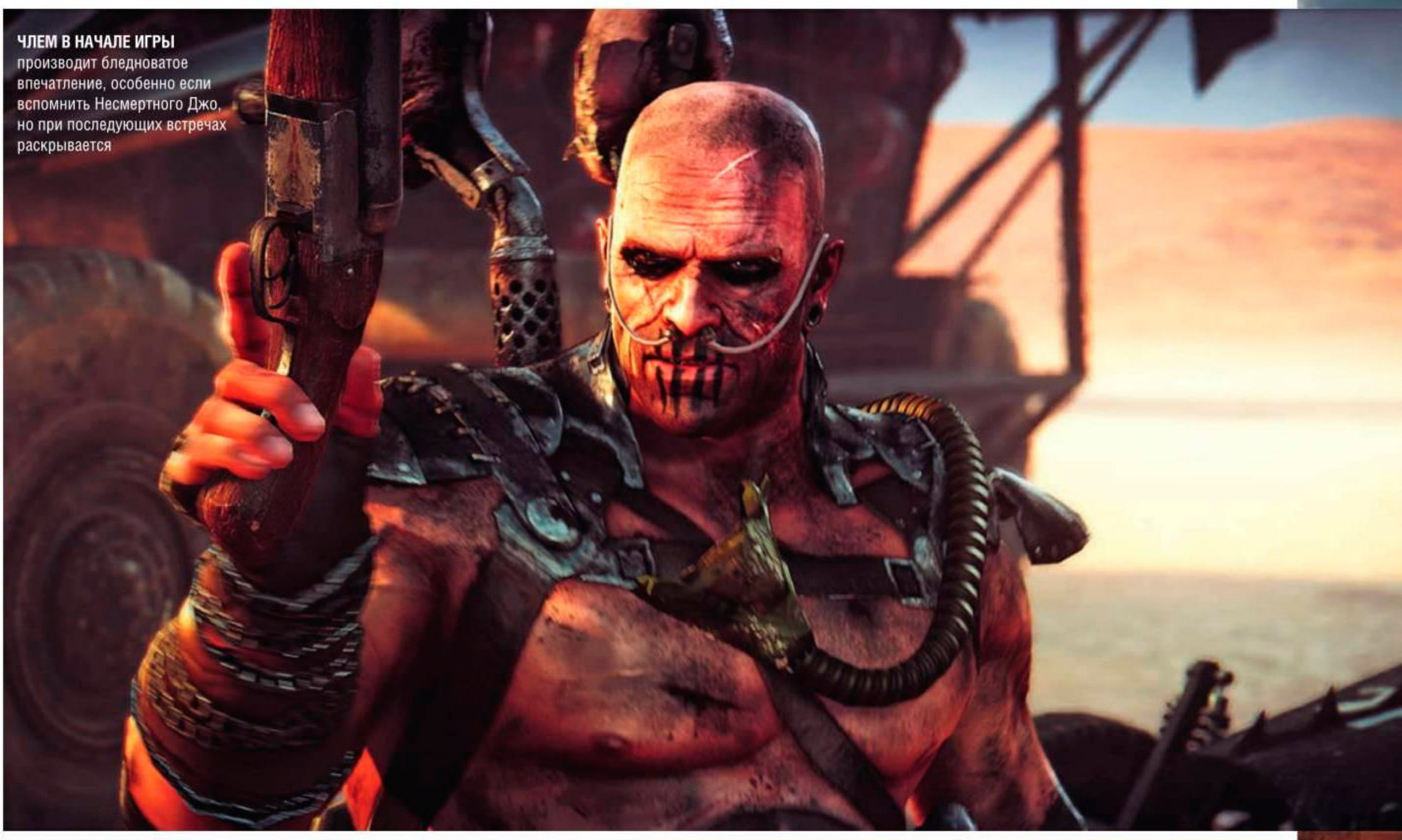
Макс ведом не местью, а простым человеческим желанием вернуть свой «Перехватчик», а потом убраться к Безмолвной Равнине, где ему, возможно, наконец-то удастся обрести покой. Но без машины и (святая святых) восьмицилиндрового двигателя ничего не получится, поэтому Макс принимает предложение Жестянщика.

КРОВЬ И БЕНЗАК

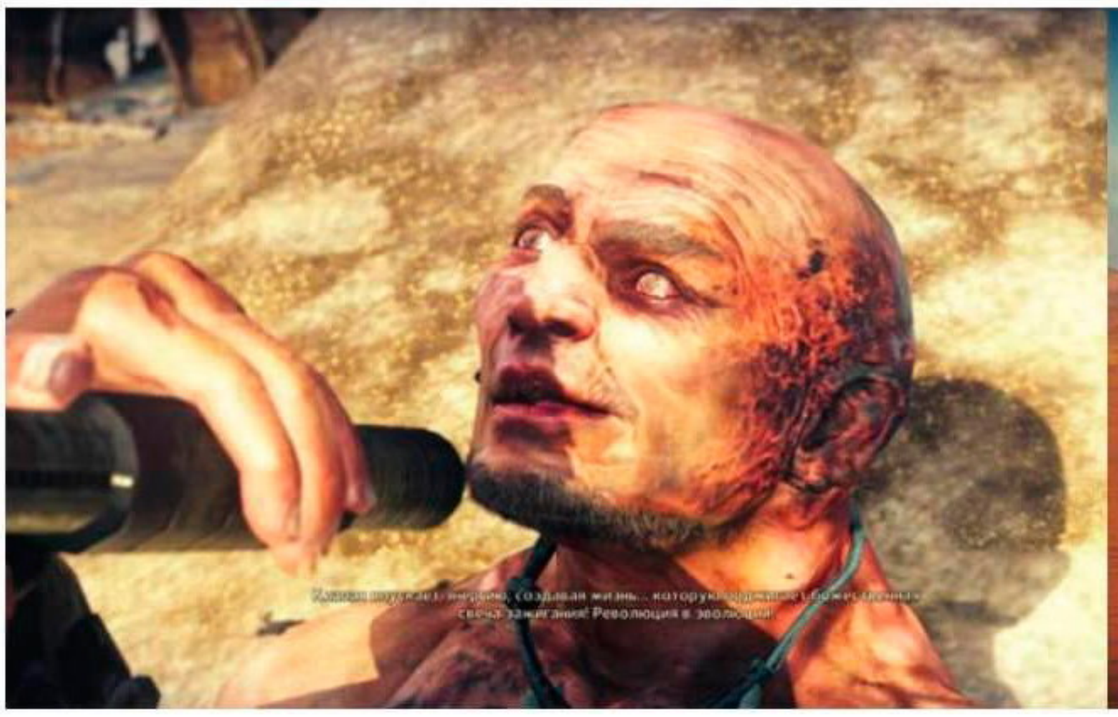
Ваш автомобиль – «Шедевр», Magnum Opus, – это центр мироздания. Всю игру вы строите его буквально с нуля, вокруг него крутится история, и в нем же вы проводите большую часть времени.

Как обязывает имя, Mad Max буквально фетишизирует постапокалиптические

СОБАКА, НАЗВАННАЯ В ЧЕСТЬ СОБАЧЬЕГО КОРМА, может находить мины. Берете ее с собой в машину, и она будет гавкать в ту сторону, где закопан снаряд



ЧЛЕМ В НАЧАЛЕ ИГРЫ производит бледноватое впечатление, особенно если вспомнить Несмертного Джо, но при последующих встречах раскрывается



ЖЕСТЯНЩИК станет вашим постоянным спутником, и – удивительное дело! – со временем из него и Макса получается неплохая команда

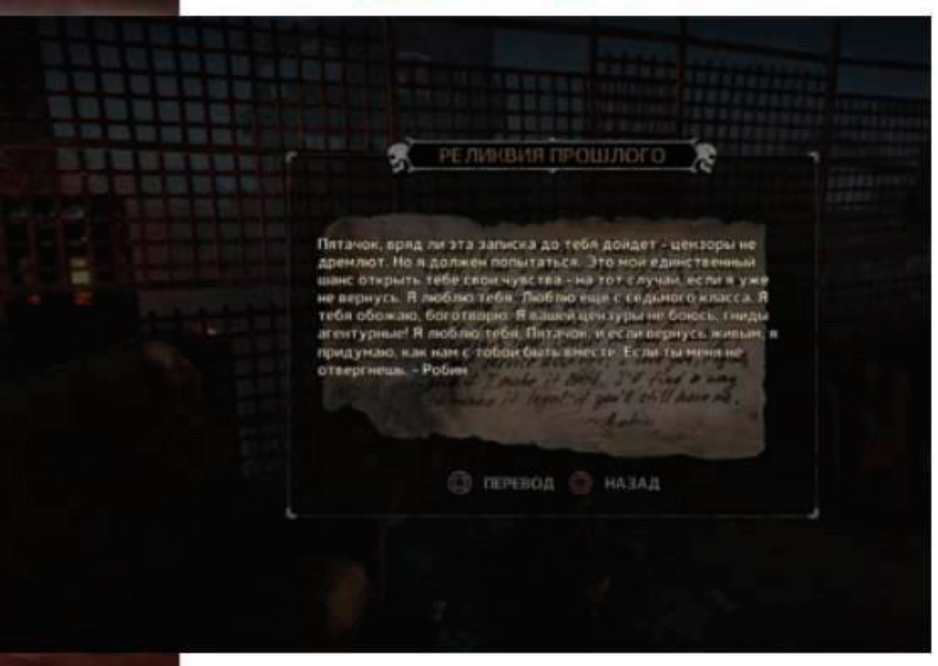
КРОМЕ «ШЕДЕВРА», при желании можно прокатиться на любой увиденной машине. Понравившиеся экземпляры разрешено забрать в гараж

тачки: что «Шедевр» Жестянщика, что самопальная багги или шипастая машина падальщиков – любая ощущается как жаждущий крови высокооктановый монстр. Мотор яростно ревет, машина норовит вырваться из рук. Она чувствует дорогу – грузно буксует в песке, вязнет в нефтяных болотах, шумно разгоняется на шоссе. К этому нужно привыкнуть, несколько раз разбившись о скалы, но потом вождение начинает вызывать совершенно невменяемый восторг.

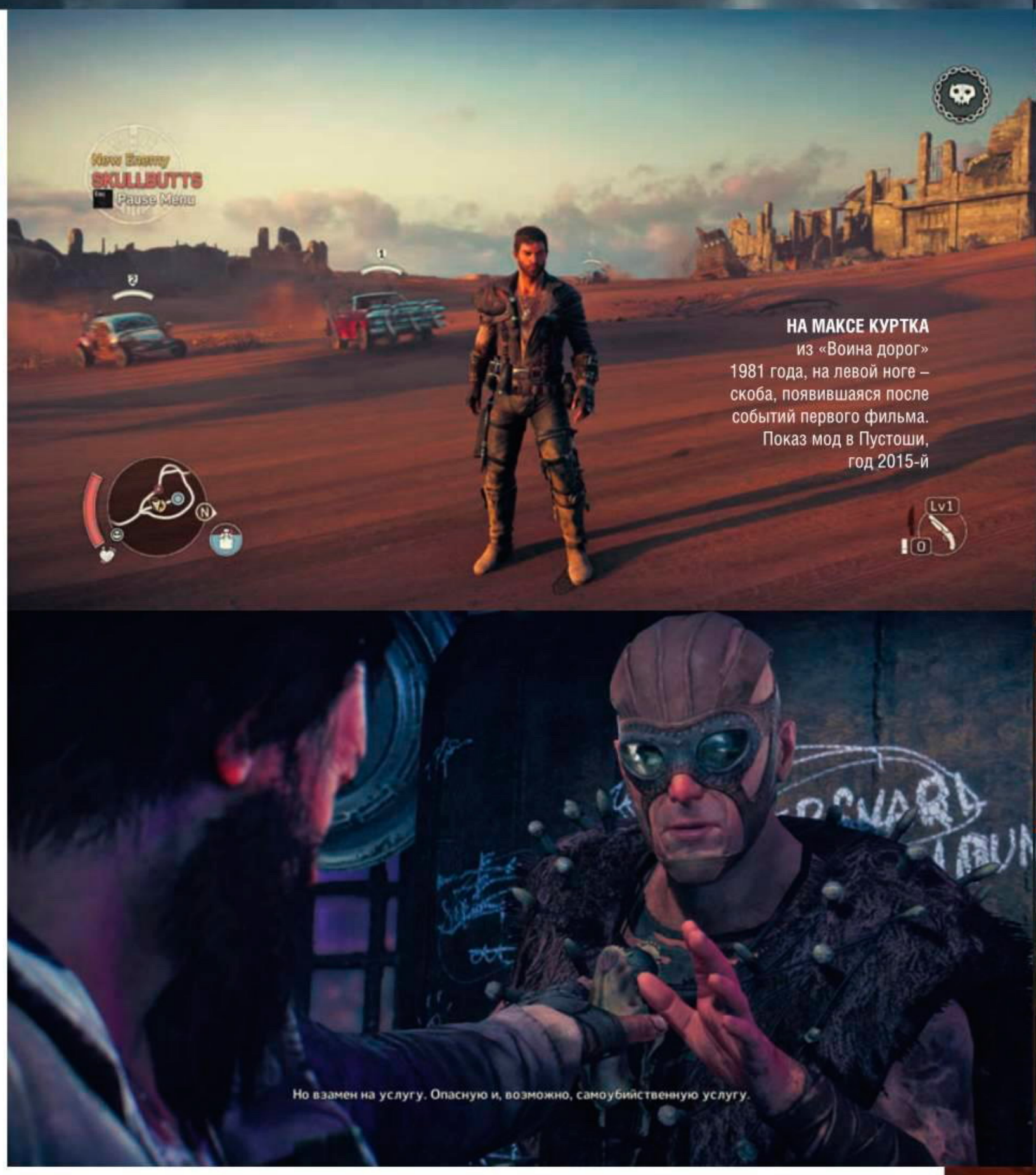
И стычки на колесах – лучшее, что есть в Mad Max. По пустоши колесят вражеские патрули, по автострадам курсируют конвои, и любая встреча с ними может плавно и совершенно случайно перетечь в долгую, яростную погоню. Противники придурковаты – бывало, они застревали в двух стенах или ненароком разбивались насмерть, пытаясь меня задавить, – но это нормальная линия поведения для бойцов полураспада. Когда этого не происходит, они составляют очень сильную конкуренцию: жарят огнем, стараются столкнуть с дороги и заставить вас потерять управление, запрыгивают на крышу и тыкают в Макса копьями.

Простейший способ вывести из строя машину – прострелить бензобак. Но патронов всегда мало, и как раз ограниченность в средствах делает погони интересными. Враги крепчают и адаптируются, вынуждая адаптироваться вас: поначалу достаточно вырвать дверь гарпуном Жестянщика и им же извлечь из машины водителя. Но что, если противник упаковал свою машину по заветам Киллдозера? Можно улучшить гарпун и научиться ломать колеса, а можно добыть новый кенгурятник и таранить тачки.

Любите мощь и неотвратимость и готовы пожертвовать скоростью – обвешивайтесь броней от колес до дворников. Хотите быть быстрее ветра и не волнуетесь об управляемости – поменяйте движок и выхлопную трубу и не забудьте гоночную резину. Предпочитаете удивлять врагов? Набейте машину взрывчаткой и приготовьте таран. В настройке машины **Avalanche** ушли в отрыв – в возне с «Шедевром» их игра исключительно прекрасна.



ПОВСЮДУ в Пустоши спрятаны «реликвии прошлого», напоминания о давно забытом мире. Иногда всего в нескольких предложениях рассказываются целые истории



ВСЕМ постоянно что-то нужно от Макса, у всех свои интересы и мотивы

КАКОЙ ДЕНЬ! ЧУДЕСНЫЙ ДЕНЬ!

Структура стычек и погонь не меняется до конца, но ощущения от езды вытягивают их на себе – как и весь открытый мир. Если вы играли в любую из последних **Far Cry** (или, кажется, уже вообще в любую игру), то знаете, как в Mad Max устроена Пустошь. Вместо вышек для разведки карты – воздушные шары, вместо сбора мелкой ерунды – схроны, конвои и тотемы-пугала банды Члема, вместо аванпостов – форты мародеров. Суть та же.

Однако Avalanche смогли дать Пустоши характер. Вокруг почти всегда находятся интригующие ориентиры, будь то вечно дымящий Газтаун, оккупированная нефтяная платформа, огромная статуя или катящий по своим делам грузовичок. Можно игнорировать значки на карте и просто ехать туда, где с виду интереснее.

Удивительно много информации заложено в текстах. К каждому объекту, машине, противнику прилагается подробная история – и пусть даже бойцы разных фракций совершенно одинаково дерутся, у них есть свое назначение. Разбросанные по миру довоенные реликвии буквально в паре слов рассказывают целые легенды, а в биографиях персонажей полно отсылок к фильмам.

Главное – не увлекаться поисками. Рано или поздно сюжет все равно заставит вас собирать лом на улучшения и заниматься побочными делами, и тогда станет понятно, что все они устроены по одному принципу. Те же форты – они разные, красиво и хитро спроектированы, но захватываются по одной схеме. Вы проникаете сквозь периметр (прикинувшись своим на угнанной машине, найдя брешь в заборе или разгромив охрану), а потом или зачищаете зону, или рушите ключевые объекты, или избиваете одного на всех босса.

Но пока не начинаешь смотреть на задания как на работу, Пустошь остается притягательной. Не в последнюю очередь благодаря механике.

...И благодаря песчаным бурям. Они редки, но, подобно выбросам из **«Зова Припяти»**, с невероятной мощью разбавляют рутину. Помните финал первой большой погони из «Дороги ярости»? Тут все точно так же. Взвихривается песок, не видно ни зги, молнии беспорядочно бьют в землю, а не нашедших укрытие пешеходов ветер подхватывает и швыряет о скалы.

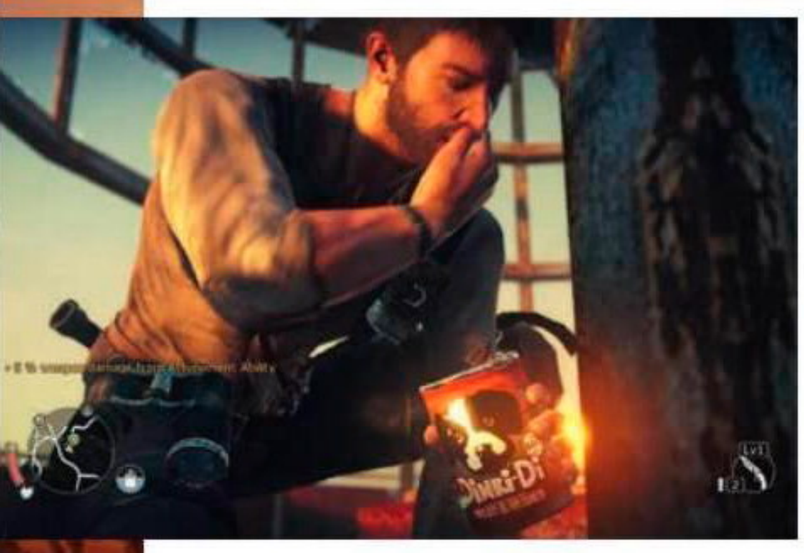
ТУШУ БЕРЕМ С СОБОЙ

Разработчики много говорили о системе выживания, но от нее здесь больше вреда, чем пользы. Недостатка в еде, воде и бензине нет никогда, зато смакование собачьих консервов (один из способов восполнить здоровье) или неспешное заливание бензина в бак сильно сбивают динамику.

Куда лучше суровость Пустоши показали в пеших боях. Драки устроены по тем же принципам, что и в **Batman** от **Rocksteady** и в **Shadow of Mordor**: повешенные на одну кнопку удары связываются в комбинации, парирование позволяет сводить на нет урон и продлевать цепочки, а перекат – избегать того, что нельзя парировать. Но ощущаются драки несколько иначе. Темный рыцарь и следопыт Талион буквально порхали над полем боя, а Максовы приемы лишены всякой элегантности – у него только мощный напор и грубая сила. Когда Макс набивает достаточно длинную комбинацию и переходит в режим безумия, становится совсем дико. Хруст костей, добивание лежачих, немецкий суплекс, перо под ребро, редкий, но убивающий на месте дробовик.

Враги тоже не стесняются сражаться грязно и наваливаются толпой – им плевать, если вы уже с кем-то сцепились. Это, правда, не так много меняет: стоит уловить тайминг, и вам уже мало кто сможет противостоять. В некоторых сочетаниях толпа может оказаться непреодолимой, и тогда возникает настоящая нужда в дефицитных

ЕДИНСТВЕННЫЙ местный город расположен в горах из металлолома и внушителен не только внутри, но и снаружи



ИГРА НЕ УСТАЕТ НАПОМИНАТЬ, что мы как-никак в постапокалиптическом мире. Собачья еда и вода из бачка – так и живем

патронах и взрывчатке – в таких ситуациях сражения действительно начинают волновать. Но остальные стычки, к сожалению, проходятся на автомате.

ВСЕ МЫ ЗДЕСЬ НЕМНОГО НЕ В СЕБЕ

Кого мы обычно видим в качестве напарников в играх? Миловидных хрупких девушек, мудрых пожилых наставников, забавных роботов.

Макс и его мир безумны. По-настоящему. Ваши союзники – нервный обожженный торчок, истязающий себя наконечниками стрел, безногая старуха-механик в самодельной коляске, возжелавшая построить пустынный корабль с парусами, и бывалый воин дороги, который верит, что однажды пустыня станет морем.

Ну и Жестянщик. Этот тип больше всего смахивает на Голлума, карлика из «300 спартанцев» и Крысария из Shadow of Mordor. Он вещает как религиозный фанатик («Во имя свечей зажигания, нитро и восьмицилиндрового двигателя!») и видит в Максе божественного посланника. Естественно, Макс в таком обществе кажется самым вменяемым. Он адекватно говорит и поступает, в меру циничен и немногословен. Но опасные маньяки зачастую кажутся самыми спокойными – и на деле Макс тут чуть ли не самый помешанный из всех. Он исступленно предан своей машине и слепо стремится в Безмолвную Равнину, которая вполне может оказаться вымышленной. Как и в фильмах, безумие Макса не бьет фонтаном, а тихо горит внутри и пожирает сознание. Оно проходит фоном по всей игре и лишь изредка дает о себе знать.

И, на удивление, в конце концов игра погружается в сознание Макса куда глубже, чем это делали фильмы. Но говорить об этом больше значит испортить все удовольствие. В Mad Max очень Максовская история с очень Максовским финалом.

■■■

Mad Max очень неоднородная – в ней одновременно уместились одни из лучших и одни из худших игровых моментов этого года. Первая сцена: кровь! взрывы! зубы! Следующий кадр: Макс томно льет бензин в бак машины. Потом Макс медленно хлебает из фляжки. Макс набирает высоту на воздушном шаре и размышляет о категории абстрактного... И снова: железо! огонь! Члем!

Но все-таки в Mad Max неплохая Пустошь, красивые взрывы, безумные погони и интересный Макс. Этой игре не хватило всего чуть-чуть, чтобы стать отличной, и все же – она хорошая. Avalanche дотянулись до солнца и заслужили право отправиться в Вальгаллу. Мы запомним. ■

ПОРАДОВАЛО:
- Magnum Opus и погони по Пустоши;
- кровавые и жестокие драки;
- встроенный постапокалиптический навигатор;
- обаятельные второстепенные персонажи и сильный финал;
- потрясающие бури.

ОГОРЧИЛО:
- повторяющиеся задания и другие классические проблемы игр с открытым миром;
- слишком легкие драки – за исключением некоторых;
- выживание в тяжелых условиях – фикция.

ДОЖДАЛИСЬ?
В Mad Max можно есть личинок, взрывать конвои и часами сливать бензин из канистр. Что-то из этого сносит крышу, что-то – убийственно скучно. Сами решайте, что именно.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

7,5

«Хорошо»

ПОКАЖИТЕ ДОРОГУ

ПЯТЬ ИГР ПРО ПРИКЛЮЧЕНИЯ МАШИН В ПОСТАПОКАЛИПСИСЕ

ДМИТРИЙ ЕЖОВ

«I'm a fuel-injected suicide machine!» – утверждал вспыльчивый противник Макса Рокатански по прозвищу Ночной Ездок, намекая, что автомобиль для него не столько рабочий инструмент, сколько часть его личности, своего рода дизельный аватар, образующий в связке с хозяином нечто мощное и свирепое. Спустя годы тема духовного единства человека с транспортом проявилась в одноименной игре, где главные события происходят за рулем, а герой кровью и потом стремится вернуть себе иконическое авто Pursuit Special – будто бы речь идет о захваченном в плен родственнике или близком друге.

«Игромания» вспоминает ряд других постапокалиптических игр, где автомобиль выступает главным действующим лицом, а люди нужны по большей части для того, чтобы отчаянно жать на газ и рулить среди обломков цивилизации.

FUEL

Амбициозная гонка **Codemasters**, известная пугающим объемом игрового мира и соответствующей записью в Книге рекордов Гиннесса. Суммарная площадь локаций здесь составляет 14 400 квадратных километров, что, к примеру, в сто с лишним раз больше, чем пространство **GTA 5**. При этом мир **Fuel** обезображен климатической катастрофой, и люди предпочитают исследовать его за рулем: на просторах пустыни можно встретить мотоциклы, пикапы, багги, бигфуты и даже катера на воздушной подушке, а вот пеших странников здесь точно не увидишь. Другое дело, что бесцельно колесить по выжженным лесам и заснеженным вершинам тут не нужно – специальный вертолет перемещает игрока от одной гонки к другой, так что ни о каких дорожных приключениях речи, по сути, не идет. Учитывая печальную статичность мира, так даже лучше, тем более ездить здесь не то чтобы занимательно – особенно в сравнении с серией DiRT.

EX MACHINA

На удивление успешный продукт отечественной разработки. Ответ «Безумному Максу» и серии **Fallout**, посвященный при этом эффектным битвам грузовиков. Монструозные машины колесят по ржавому пустынному миру (апокалипсис с отравлением атмосферы случился в результате падения НЛО на Ближнем Востоке) и стреляют друг в друга из бортовых орудий, а фоном проходит нелинейный сюжет про поиски юношей убийцы отчима. Детали мифологии игрок узнает из книг, плюс кое-что можно выпытать в ходе выполнения побочных квестов, хотя в целом история написана довольно неряшливо. Куда важнее здесь специфическое обаяние «Fallout на колесах» (между прочим, формулировка с обложки оригинального диска) и сами симпатичные боевые грузовики. Показательно, что в аддоне с подзаголовком Arcade от сюжетной части авторы почти отказались, сделав акцент на быстрых злых сражениях, и получилось значительно любопытнее, чем было.

MOTORSTORM: APOCALYPSE

Идеальный пример совмещения гонки с пиротехническим бедламом в духе фильмов Роланда Эммериха. В отличие от других игр из нашей подборки, апокалипсис в четвертой **MotorStorm** протекает в реальном времени: вы на бешеной скорости продираетесь сквозь дым, обломки, пламя и торнадо из пыли, выделывая вещи, от одного вида которых ощутимо ускоряется пульс. На одной из трасс гонщик под проливным дождем несется по небоскребам, периодически влетая с крыши одного здания на верхний этаж другого (где все угрожающе осыпается), и наоборот. На другой – летит по городу, стремительно распадающемуся вокруг его машины, словно карточный домик. На третьей – соревнуется не столько с людьми на трассе, сколько с постепенно рушащимся под его колесами

FUEL нечем удивить вас, кроме собственных масштабов, но специфический эффект игра все же производит

СЕГОДНЯ НА IOS можно найти массу гонок, красивее и удобнее, чем Uber Racer, но в плане настроения альтернатив ей на платформе не так много

РАЗ ЗА РАЗОМ авторы MotorStorm доказывают, что механика их игры идеально приживается в любых декорациях

BANDITS: PHOENIX RISING редко дает вам расслабиться, заставляя активно воевать в пустоши

мостом. Избыток адреналина вынуждает наслаждаться зрелищем скромными порциями, и формат классической автогонки с его делением на треки приходится тут весьма кстати.

Понятно, что оправдывать все это искрящееся безумие не было особого смысла, но для любителей логики в игре есть заставки в виде комиксов, где нам объясняют творящиеся в городе вещи (если коротко, на месте проведения гоночного фестиваля бушует землетрясение) и описывают персонажей. Получился любопытный гибрид боевика «Форсаж» с фильмом-катастрофой.

ИЗ ПОПЫТКИ сделать хорошую ролевую игру у авторов Ex Machine вырос занимательный автомобильный симулятор

BANDITS: PHOENIX RISING

В России гоночный экшен разработчиков **Grin** вышел с юмористическим подзаголовком «Безумный Маркс», что не очень точно отражает суть игры (перед нами явно не пародия, хотя и совпадений с фильмом Джорджа Миллера тут достаточно) и не совсем исчерпывающе описывает источники вдохновения шведских авторов. От «Безумного Макса» в игре – механика постапокалиптического мира (пустыня, бандиты, война за топливо), эстетика и общее настроение. В остальном же Bandits больше напоминает экшен-гонки вроде **Deathtrack**, но на открытых локациях: тандем стрелка и водителя под бодрые ритмы разъезжает по пустоши на укрепленном джипе, устраняя свинцом смельчаков у себя на пути и периодически совершая громкие диверсии. Процесс довольно монотонный, но обладает гипнотическим свойством – миссии в игре пролетают незаметно.

В процессе игры довольно просто почувствовать себя Ночным Ездоком из «Безумного Макса», и это вполне объяснимо: когда ты персонифицирован вооруженной машиной, вокруг куча сильных врагов, а твоя цель – любыми способами их победить, сложнее всего себя им не почувствовать.

UBER RACER 3D

Дилогия гонок для iOS, представляющая классический мрачный пейзаж будущего: из-за дефицита ресурсов Земля превратилась в сплошное захолустье, где водители бьются за капли драгоценного топлива. Играть в **Uber Racer** не слишком комфортно (есть проблемы с управлением акселерометром, из-за чего успех тут потребует часы тренировок), но настроение постапокалипсиса передано здесь вполне удачно – не в последнюю очередь за счет декораций, напоминающих огромную серую свалку с проложенными посреди нее трассами. Перекошенные дома, свинцовое небо, ссохшиеся деревья, трамплины из железок, шумные рыдваны – жанровый канон авторы воспроизвели старательно, хотя и не без легкого занудства. Впрочем, сиквел Monster Truck Nightmare сгущает краски гораздо сильнее, отчего напоминает уже бюджетный хоррор: сплошь темные тона, а автопарк состоит из зловещего вида механизмов на крупных колесах. Увлекательней игра не стала, но в визуальном смысле поклонников «Безумного Макса» впечатлить может.

Интересно, что, помимо злых и беспросветных гонок Uber Racer, компания **Mad Processor** занимается еще серией **Parcel Panic** – жизнерадостным и красочным симулятором водителя-почтальона. ■

Жанр Симулятор
Издатель Microsoft Studios
Разработчик Turn 10 Studios
Мультиплеер Интернет
Платформа Xbox One
Сайт игры Forzamotorsport.net

FORZA MOTORSPORT 6

ПЕРВЫЙ ШАГ В АВТОКУЛЬТУРУ

ФЕДОР СИВОВ

Бразилия. В погожий день по городскому треку Рио-де-Жанейро несется новенький лощеный Ford GT. Вместе с ним на дорогих суперкарах, оставляя позади разноцветные фавелы, мчатся двадцать четыре гонщика со всего мира. Туннель. Поворот. Вдали виднеется статуя Христа-Искупителя на горе Корковаду. Следующий вираж открывает вид на залив Гуанабара и финишную прямую. Волны бьются о берег рядом с дорогой, в воздух летят конфетти. Пилот «Форда» сделал первый шаг в «Историях об автоспорте».

Так открывается нам **Forza Motorsport 6,** словно бы празднуя десятилетний юбилей серии.

КАК ПОДРУЖИТЬСЯ С СИМУЛЯТОРАМИ

За что мы любим гонки? Кто-то, возможно, впервые найдет ответ на этот вопрос именно здесь. Для новичков в **Forza Motorsport 6** созданы все условия. Вас не захлестнут с головой унылые будни гонщика: не придется ползать по бизнес-календарю в поисках интересных соревнований, разгребать почту и отводить глаза от навязчивой ленты Twitter, как в недавней **Project CARS**. Сначала игра заботливо показывает вам свои возможности и только потом предлагает усложнить задачу.

Forza с самого начала старается развлекать игрока, чтобы тот ни в коем случае не заскучал в кольцевых гонках. Уже в начальном соревновании на финишной прямой в воздух полетят конфетти; на трассе «Яс Марина» в Абу-Дами (здесь проходит один их этапов «Формулы-1») в ночное время, конечно, будет сверкать огнями гостиница неподалеку, а в небе по ходу гонки полыхнут десятки фейерверков. И эти маленькие заимствования из праздничной **Forza Horizon** кажутся нам очень удачными.

Но это лишь часть развлекательной программы Forza Motorsport 6. Наматывая круги по почти тридцати трассам (у каждой по несколько вариаций) в разных уголках мира, вы увеличиваете водительский стаж. При получении нового уровня игра предложит сыграть в лотерею. Выиграть можно как Bugatti Veyron или миллион кредитов, так и бестолковую Acura Integra или несколько модификаций (они покупаются и за игровую валюту).

Нет, модификации – это не тюнинг авто, это своего рода подобие бустеров и испытаний из сетевых шутеров. Они позволяют улучшить свою виртуальную команду, чтобы на определенной трассе машина прочнее сцеплялась с покрытием (!), активировать множитель кредитов за идеальное прохождение поворотов и в обмен на разные бонусы усложнить себе заезд, отключив идеальную траекторию на трассе.

Обыкновенный же тюнинг автомобилей проводится в режиме AutoVista. И даже здесь Forza все упрощает. Если лень заниматься улучшением машины или нет кредитов, скажем, на Ferrari, игра все сделает сама, заботливо подобрав на выбор конфигурации запчастей нужного класса. Останется только нажать на кнопку.

AutoVista, как обычно, играет заодно роль автосалона, предлагая во всех деталях рассмотреть любую машину и почитать о ней, посидеть в салоне и послушать мерный рокот движка. Благо со звуком в серии все традиционно хорошо.

ПОЧЕМУ АВТОСПОРТ – ЭТО ПОТРЯСАЮЩЕ

Но есть и другая важная функция – просветительная. С **Forza Motorsport 6** действительно не стыдно начать знакомство с автоспортом и его замысловатой культурой.

Режим карьеры в этот раз представляет собой нечто вроде экскурсионного тура по знаменитым в автоспорте трассам: девушка-гид во время очередной загрузки рассказывает что-нибудь интересное о следующем треке. Знали ли вы, что в пределах «Дейтоны» умещается озеро площадью 117 тысяч квадратных метров? И что «Индианаполис» открылся в 1909 году гонкой аэростатов?

ИГРА ОДИНАКОВО выигрышно смотрится и в дождь, и ночью, и днем, но все же немного уступает по детализации Project CARS

СЕТЕВЫЕ ГОНКИ в этот раз разнообразили новым режимом «лиги»

Главными звездами тура выступают бывшие ведущие **Top Gear**: Ричард Хаммонд и Джеймс Мэй. Они в характерном стиле рассказывают про классы автомобилей: от традиционных спортивных моделей и маслкаров до современных хэтчбеков и суперкаров.

Время от времени в режиме карьеры игроку будут предлагать поучаствовать в показательных заездах. Например, посостязаться один на один с виртуальным кузеном Стига (таинственного тестового пилота Top Gear) или прокатиться на довоенных гоночных болидах. Все это – небольшие, но знаковые «Истории об автоспорте».

Тут, правда, надо понимать, что Forza Motorsport 6, хоть и выгодно отличается умелой подачей от той же Project CARS, бесконечно проигрывает **Gran Turismo**, на которую равняется все эти годы. Проигрывает она по глубине, вкусу и по собственно реалистичности симуляции.

Gran Turismo – это, грубо говоря, документальный фильм, которому присуще глубочайшее внимание к автокультуре. Ему не нужно заманивать аудиторию, у него и так все есть: подробные сведения обо всех автомобилях и трассах, эксклюзивные концепты футуристических машин, материалы, посвященные одному из лучших гонщиков в истории (Айртон Сенна) или просто возможность помыть автомобиль, а затем щелкнуть его на фоне цветущей сакуры. В такие симуляторы люди приходят сами.

Forza же старается быть дорогим блокбастером, который каждую секунду подливает масла в огонь, чтобы не дать игроку затосковать.

СТАРЫЕ ПРОБЛЕМЫ

В Forza Motorsport 6 разработчики окончательно стерли грань между симулятором и аркадой и почти поравнялись с **Grid**. Очень много казуальных особенностей игра переняла и у ответвления Forza Horizon.

Но для Forza Horizon гонки – это праздник, именно так и должно быть в аркаде. А вот в симуляторе праздник – это ваш собственный успех, преодоление трудностей, ваша работа над собой. Трудности, прочем, возникают, если отключить всех электронных помощников и позволить самообучающимся соперникам творить все, что им заблагорассудится.

Технологию Drivatar ввели в серию в пятой части. Это не ИИ и не призраки гонщиков, а скорее боты, перенявшие стиль вождения у игровых пилотов. Поэтому каждый соперник в каждой гонке ведет себя естественней и живее, но нельзя сказать, что он сильно превосходит ИИ с обычной моделью поведения. На среднем уровне сложности то и дело встречаются энтузиасты, норовящие умчаться вперед на недосягаемое расстояние. И лишь на самом высоком можно почувствовать равную по напряженности борьбу на дороге. Правда, бесконтактной езде соперников так и не научили: видимо, потому, что агрессивный стиль больше всего распространен среди игроков. Так что готовьтесь бодаться, местные противники – те еще грубияны.

Джереми Кларксон постоянно твердит про американские маслкары, что они, мол, созданы, чтобы ездить по прямой, а в остальном совершенно бесполезны. То же самое можно сказать и про физику автомобилей в Forza Motorsport 6. С электронными помощниками все машины на прямой легко управляются, контроль над ними почти невозможно потерять.

Однако они долго тормозят и с трудом вписываются в поворот, словно перегруженные тягачи. При отключении электронных помощников это дает обратный эффект: автомобиль из-за своей тяжести уже на стадии торможения уходит в занос, будто перед вами не автосимулятор, а мобильная аркада **Horizon Chase**.

Двоякую роль в этом процессе играет геймпад Xbox One. С одной стороны, по вибрации его курков можно определить, когда колеса машины начинают буксовать и когда блокируются тормоза. С другой – при резкой чувствительности и слишком малом наклоне стика почти невозможно взять машину под контроль (и даже виртуальный пилот отклоняет руль лишь на 90 градусов).

Такая странная физика «симуляции» передается по наследству из одного выпуска Forza другому. И никакие заверения разработчиках в детальной эмуляции поведения шин и воспроизведении покрытия вплоть до каждой трещины в асфальте ничего не меняют.

Forza блистательна в дождливую погоду. Заявленные трехмерные лужи и эффект аквапланирования по-настоящему впечатляюще и работают как положено, аккуратно ложась на и без того скользкую физику игры.

■■■

Forza Motorsport 6 – результат десятилетней эволюции. Turn 10 за это время создали шесть частей (у Polyphony Digital на шесть выпусков Gran Turismo ушло шестнадцать лет) и два ответвления. Здесь нашлось место и нововведениям, и лучшим наработкам, и старым ошибкам.

Игру можно долго ругать за спорную физику, но она делает одну очень важную вещь: открывает для новой аудитории гонки и автомобильную культуру на доступном уровне. Поэтому хочется, невзирая на недостатки, посоветовать ее большинству игроков, тем более что гонок на современных консолях, а в особенности на Xbox One, не так уж много. ■

ПОРАДОВАЛО:
– игра доступно рассказывает и показывает, почему автоспорт – это потрясающе;
– лужи!
– живые противники.

ОГОРЧИЛО:
– физика с уклоном к сносу автомобиля;
– Forza все больше стремится к аркадности;
– механику Drivatar все же не довели до ума.

ДОЖДАЛИСЬ?
Отполированная до блеска снаружи, идеально преподносящая себя гонка с гибридным двигателем под капотом. Она аккуратно введет игрока в автоспорт и познакомит с его культурой. Новички и давние поклонники будут в восторге. Но дальше мы посоветовали бы приобщаться к более глубоким вещам, вроде Gran Turismo.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

7,5

«Хорошо»

BEYOND EYES

НЕ ВЕРЬ УШАМ СВОИМ

СВЕТЛАНА НЕЛИПА

ЖАНР Созерцательное приключение
ИЗДАТЕЛЬ Team17 Digital Ltd.
РАЗРАБОТЧИК Tiger & Squid
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PC, Xbox One
САЙТ ИГРЫ beyondeyes-game.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Dual Core 2,4 ГГц, 2 ГБ, 512 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО: Quad Core 3,4 ГГц, 4 ГБ, 1 ГБ видео

У девочки Рэй был единственный друг – рыжий котик Нани. Вернее, бывал. Он время от времени приходил в сад, где она всегда гуляла в одиночестве, играл с неуклюжей девочкой, а потом отправлялся по своим неотложным кошачьим делам. Но однажды Нани не пришел. Его не было так долго, что Рэй решила пойти его поискать.

В общем-то, ничего сложного – походить по окрестностям и позвать котика. Но для Рэй это долгая и полная опасностей экспедиция. Ведь она – слепая.

СМОТРЕТЬ НА ОЩУПЬ

Beyond Eyes далеко не первая игра о слепоте. В **Papa Sangre** мы ориентируемся буквально по звуку в наушниках, в **Devil's Tuning Fork** и **Dark Echo** – по нарисованному путешествию звуковых волн в пространстве. Но в этом случае все выглядит совсем иначе. Рэй не родилась слепой, она потеряла зрение в результате несчастного случая. Она помнит, как выглядит окружающий мир, и, наткнувшись на лавочку, сразу рисует ее в воображении. А то, что все до единой лавочки оказываются идентичными, – так она же не видит, отличаются ли они друг от друга.

Слепая девочка рисует окружающее пространство по касаниям, звукам и запахам. А мы путешествуем по ее воображению. И зачастую органы чувств подводят: то, что представлялось фонтаном, оказывается стоком, шуршащая ветка – унесенным ветром зонтиком, а дятел на дереве – пешеходным переходом для слепых. Самое разительное прозрение припасено под конец. Но о нем промолчим.

Мир, который Рэй больше не видит, – как потерянная навсегда мечта. И если поначалу тональность игры удивляет, то постепенно все становится на свои места. Выхваченные из неизвестности кусочки бытия празднично ярки, прорисованы легчайшими касаниями акварельной кисти по чистейшему белому листу. Под стать чудесной картинке и легкие, ускользающие мелодии саундтрека.

НАНИ! НАНИ!

К сожалению и к очень большому сожалению, прекрасный визуально-звуковой ряд, трогательный сюжет, оригинальная задумка и необычная героиня зависают в воздухе, едва мы выберемся из уютного садика. Как таковой игры здесь меньше, чем в любом «симуляторе ходьбы». А раздражает игровой процесс намного больше.

Все, что делает маленькая слепая девочка, – это медленно, очень медленно идет вперед, время от времени окликая котика: *«Нани! Нани! Ох…»* Единственная задача – провести ее через локации числом менее десятка к неожиданному и пронзительному финалу. По пути мы решаем две-три простенькие задачки, сводящиеся к тому, что нам предлагается сделать солидный крюк. Ну вот почему Рэй не может взять булку из первого попавшегося ящика, благо натыкается она на них чуть ли не на каждом

БЕЗОПАСНЫЙ САДИК ПОЗАДИ, впереди — огромный неизвестный мир. Впрочем, такой же безопасный

ВЕРДИКТ

ТОЧНАЯ ПРИМЕТА: если видим призрачного котика, то нам по этой дорожке

СОБАКА УБЕЖИТ, как только мы закончим все дела в локации. Их здесь не так уж и много. Одно, если точнее

шагу? Нет, это слишком быстро, сходите-ка в самый дальний конец рынка! И даже это не спасает: управиться с игрой можно всего за часок-другой.

Единственный действительно сложный (по местным меркам) вызов ждет в портовом районе, во время бури. Тогда мы действительно можем почувствовать себя слепцами: шум дождя заглушает все посторонние звуки, а потоки воды изменяют окружение, стирая из памяти уже открытые участки. Двигаться приходится наобум, полагаясь лишь на то, что впереди обязательно что-то окажется.

Собственно, так и выходит. Беспомощной слепой девочке в неизвестных ей местах абсолютно ничего не угрожает. Мир оказывается идиллией не только в представлении Рэй. Самая ужасная угроза – это лающие собаки и вопящие чайки. Свалиться в реку или упасть в яму она ни за что не согласится. Усугубляют картину встречные люди, которые ведут себя уж очень странно. Читающий газету торговец вообще никак не реагирует на то, что вокруг его прилавков околачивается одинокая странная девочка. А кое-кто и вовсе отправляет слепую… искать потерянный в траве мячик!

■■■

Beyond Eyes – праздник для эстета и философа, но тяжелейшее испытание для того, кто ищет в игре не только созерцание. Чтобы оценить эту игру по достоинству, не стоит ждать от нее увлекательности процесса и серьезных испытаний. В противном случае лучше удовольствоваться просмотром на YouTube. В ускоренной перемотке. ■

В СТОРОНЕ ОТ ОСНОВНОЙ ТРОПИНКИ можно найти интересные местечки. Увы, все они совершенно бесполезны

ГОРОД – НЕ БОЛЕЕ ЧЕМ ДЕКОРАЦИЯ. Ни в одну дверь Рэй даже постучать не сможет

ПОРАДОВАЛО:
- прекрасный визуальный ряд и точно найденная метафора слепоты;
- удачное звуковое сопровождение;
- неожиданный и трогательный финал.

ОГОРЧИЛО:
- неспешное прохождение займет всего пару часов;
- с таким же успехом это могло быть мультфильмом;
- очень хочется придать хоть какое-то ускорение героине.

ДОЖДАЛИСЬ?
Удалось ли воплотить в жизнь оригинальный и смелый замысел? Да, бесспорно. Вышла ли из этого интересная игра? Сомнительно. Полное отсутствие каких-либо занятий уравновешивается наслаждением от визуального ряда, но баланс этот очень хрупок.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

6,5

«Средне»

GEARS OF WAR: ULTIMATE EDITION

ЛУЧШЕ, ЧЕМ РАНЬШЕ

ДЕНИС МАЙОРОВ

Жанр Экшен **Издатель** Microsoft Game Studios **Разработчик** Epic Games, The Coalition **Мультиплеер** Интернет **Платформа** PC, Xbox One **Сайт игры** Gearsofwar.com

Своим успехом **Gears of War** обязана множеству мелочей. Тяжелые, зычно лязгающие пушки с суровой отдачей. Громкие рыки зубастых противников и хриплые выкрики главных героев. Зашкаливающая брутальность буквально в каждом движении и героев, и врагов.

Все это, помноженное на отличный дизайн уровней и увлекательную стрельбу, и породило одну из главных игр седьмого поколения. **Gears of War** столь удачно обыграла идею тяжелых позиционных перестрелок, что еще долгие годы после ее релиза сложно было отыскать шутер, не заимствующий ее идеи.

А вот в новом консольном поколении шутеры с укрытиями испарились: до недавнего времени приходилось довольствоваться пресной **The Order: 1886**.

Но теперь все в порядке. Король вернулся.

ОСВЕЩЕНИЕ В ИГРЕ стало гораздо мягче, но от надоедливого блюра, которым полнился оригинал, обновленная версия не избавилась

ТАКУЮ КАРТИНУ предстоит наблюдать гораздо чаще, чем раньше. И это прекрасно

NICE!

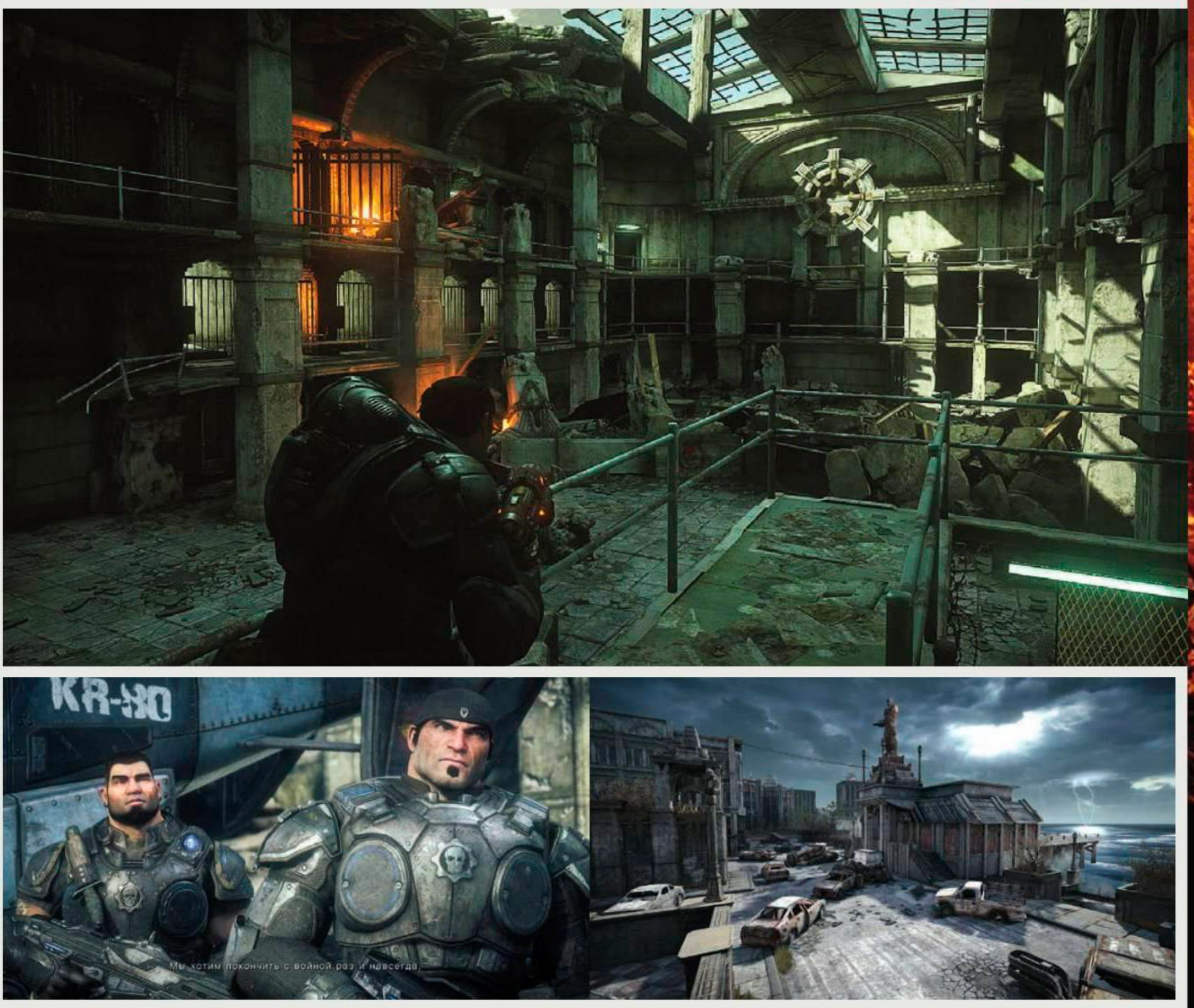
Обновленную Gears of War с ходу узнать непросто. Разработчики перерисовали чуть ли не все декорации, текстуры и модели с нуля. Оригинал многие критиковали за обилие серого цвета – и в ремейке не постеснялись раскрасить мир заново. В золотых лучах закатного солнца, под покрывалом из пожелтевших листьев и пробивающихся сквозь руины ростков он не стал менее жестким. Он просто стал живее.

Еще больше жизни добавляет обновленная архитектура. Здания подлатали и облепили их фасады мелкими деталями, добавив истинно имперской помпезности, которая отлично сочетается с тягой к гигантизму. Порой кажется, будто путешествуешь по улицам футуристической Вены или Дрездена. Смотреть на обновленную архитектуру куда приятнее, чем на обшарпанные серые колонны из оригинала.

Все пререндеренные ролики тоже переделали, поэтому неприятного контраста, как, например, в обновленном **God of War 3**, не будет. И разработчики не просто накрутили красивостей, а вообще пересняли все сцены. Виртуальный оператор теперь выбирает куда более эффектные ракурсы, а умеренно скучные эпизоды разбавили интересными подробностями. История в первой части трилогии о «шестеренках» была не слишком глубокой, но новый уровень постановки в роликах успешно отвлекает от пресноватого сюжета. Эффект «летнего блокбастера» в действии.

SWEET!

Несмотря на радикальные внешние изменения, внутри обновленная Gears of War осталась почти той же, что и девять лет назад. The Coalition один в один повторили механику оригинала, и это уже отличный результат, потому что годы игру совсем не испортили – устраивать разборки с Саранчой, перепры-



ЕДИНСТВЕННОЕ, ЧТО МОЖЕТ ПОДПОРТИТЬ впечатление от роликов, – это русская озвучка. Она, конечно, не то что провальная, но многим героям (тому же Маркусу) недостает выразительности, а некоторым подобрали совсем не подходящие голоса

ВПРОЧЕМ, ДЛЯ САМЫХ ЯРЫХ ФАНАТОВ гораздо важнее то, что не пострадал мультиплеер. Почти все сетевые карты перекочевали из оригинала, и, учитывая идеально скопированную механику, ломаться просто нечему. Сетевые баталии по-прежнему удивительны в своей простой и суровой красоте

гивая от укрытия к укрытию и распиливая врагов лансером, все так же интересно.

В чем-то механика новой Gears of War стала лучше. Разработчики пересмотрели баланс, и теперь герои гибнут не так быстро, как раньше, а Саранча, наоборот, испускает дух куда скорее. Удивительно, но это сделало игру динамичнее: можно смелее решаться на рискованные действия, отстреливаться от врагов на бегу и чаще навязывать ближний бой.

Правда, недостатки прародительницы переиздание тоже переняло. Врагов мало, как вспомнишь, от каких армий приходилось отстреливаться в **Gears of War 2**, становится немного грустно. Умом они по-прежнему не блещут: запросто могут запутаться в трех колоннах или выпрыгнуть из-за укрытия прямо под шквальный огонь. Не сказать что это сильно портит впечатление, но можно было момент доработать.

■■■

Для студии The Coalition, которая теперь занимается развитием серии Gears, **Ultimate Edition** – очень важный проект. С его помощью они не только привлекают новых поклонников, пропустивших игру в предыдущем поколении, но и показывают свою состоятельность старым ценителям. Игра отлично выглядит и играется не хуже оригинала. Похоже, за будущее серии можно не беспокоиться.

А еще на фоне Ultimate Edition почти все «HD-переиздания» кажутся полнейшей халтурой. Мы искренне надеемся увидеть такие же ремейки второй и третьей частей серии – они это заслужили. ■

ПОРАДОВАЛО:
– картинка на уровне новых проектов для Xbox One;
– механика все еще прекрасно работает;
– сетевой режим по-прежнему может затянуть на недели и месяцы.

ОГОРЧИЛО:
– не считая картинки, почти все минусы оригинала перекочевали и в переиздание.

ДОЖДАЛИСЬ?
Gears of War: Ultimate Edition – пока что лучшее переиздание в этом году (порой даже лучше Homeworld Remastered. Игра не уступает оригиналу ни по одному из параметров, а кое в чем его превосходит. И выглядит она так, что новичок едва ли догадается, что игре скоро стукнет десятый год.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
9,0
«Великолепно»

ЖАНР Хоррор
ИЗДАТЕЛЬ Sony Computer Entertainment
РАЗРАБОТЧИК Supermassive Games
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PS4
САЙТ ИГРЫ Supermassivegames.com

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

UNTIL DAWN

И НИКОГО НЕ СТАЛО

ДЕНИС МАЙОРОВ

Группа подростков собирается в уединенном местечке, чтобы насладиться зимними каникулами. За склоками, весельем и разбирательством в любовных треугольниках они не замечают, как к дому подбирается маньяк.

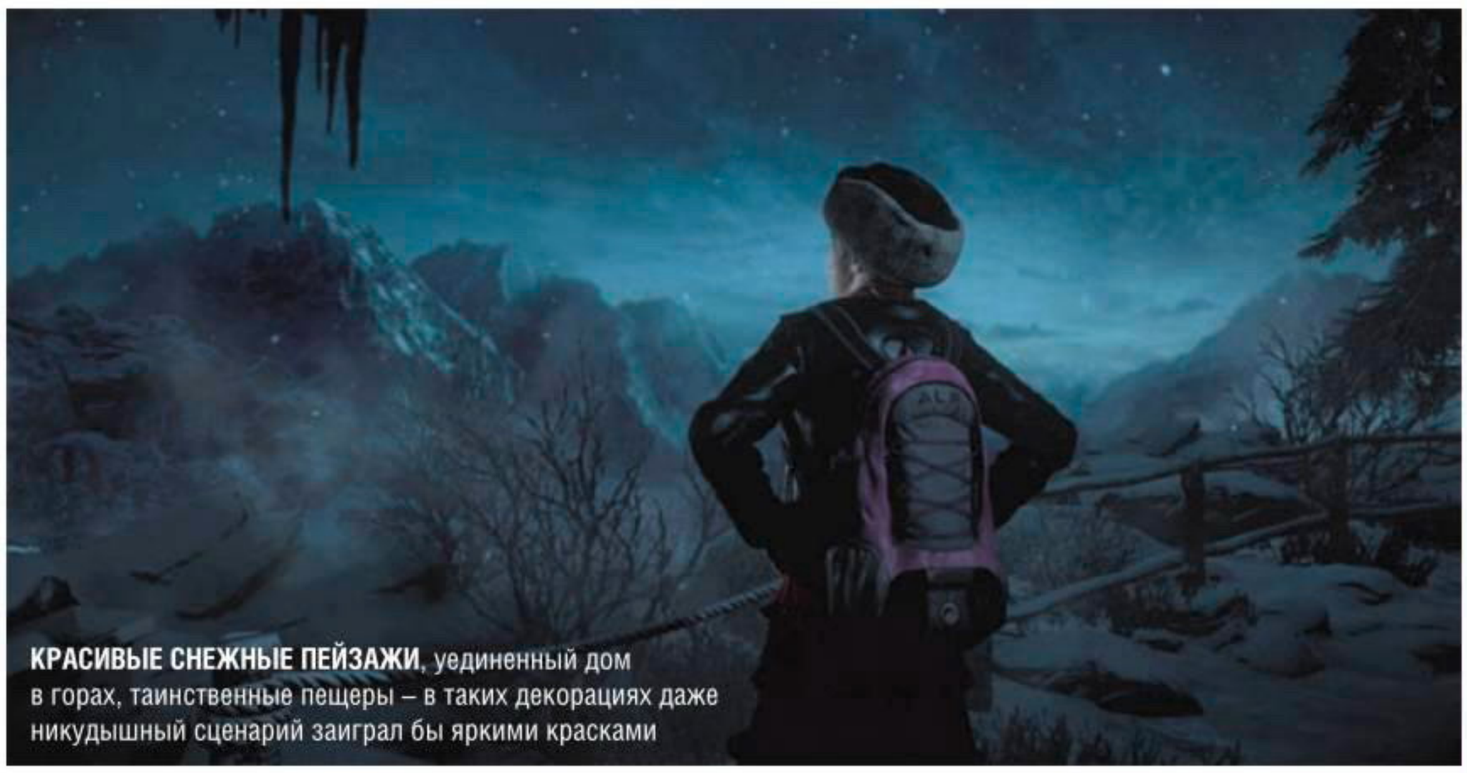
Кто умрет – зависит от вас.

МЫ ТАКИЕ, КАКИЕ ЕСТЬ

Затея с **Until Dawn** казалась сомнительной. Игра началась как молодежный хоррор от студии, известной по мелочевке для PlayStation Move и одной из легиона отвратительных поделок про Доктора Кто. Прошло время, ключевая фишка – использование Move в качестве фонарика – отпала сама собой. Until Dawn исчезла с радаров... а потом вернулась, но уже как дорогое и нелинейное интерактивное кино.

На главные роли позвали хороших актеров, вроде Бретта Далтона из «Агентов Щ.И.Т» и Петера Стормаре, сценарием и режиссурой занялись Ларри Фессендер и Грэхем Резник – авторы без шедевров, но с огромным опытом в области молодежных ужастиков. И получился, собственно, образцовый молодежный ужастик. Глупая красотка-блондинка, альфа-самец, староста класса и парочка застенчивых гиков (нравятся друг другу, но никак не могут решиться ни на что серьезное) изолированы от мира, и их преследует что-то.

Но какой бы банальной ни была эта ситуация, вникать в отношения героев на удивление интересно. Во-первых, тут хорошие диалоги – сложные и правдоподобно написанные. Во-вторых, они вправду имеют значение. Вы поочередно управляете разными героями, и от того, как те будут общаться и вести себя друг с другом, зависит дальнейшее развитие истории. Устройте драку или, наоборот, побратайтесь с кем-нибудь – последствия могут оказаться неожиданными.

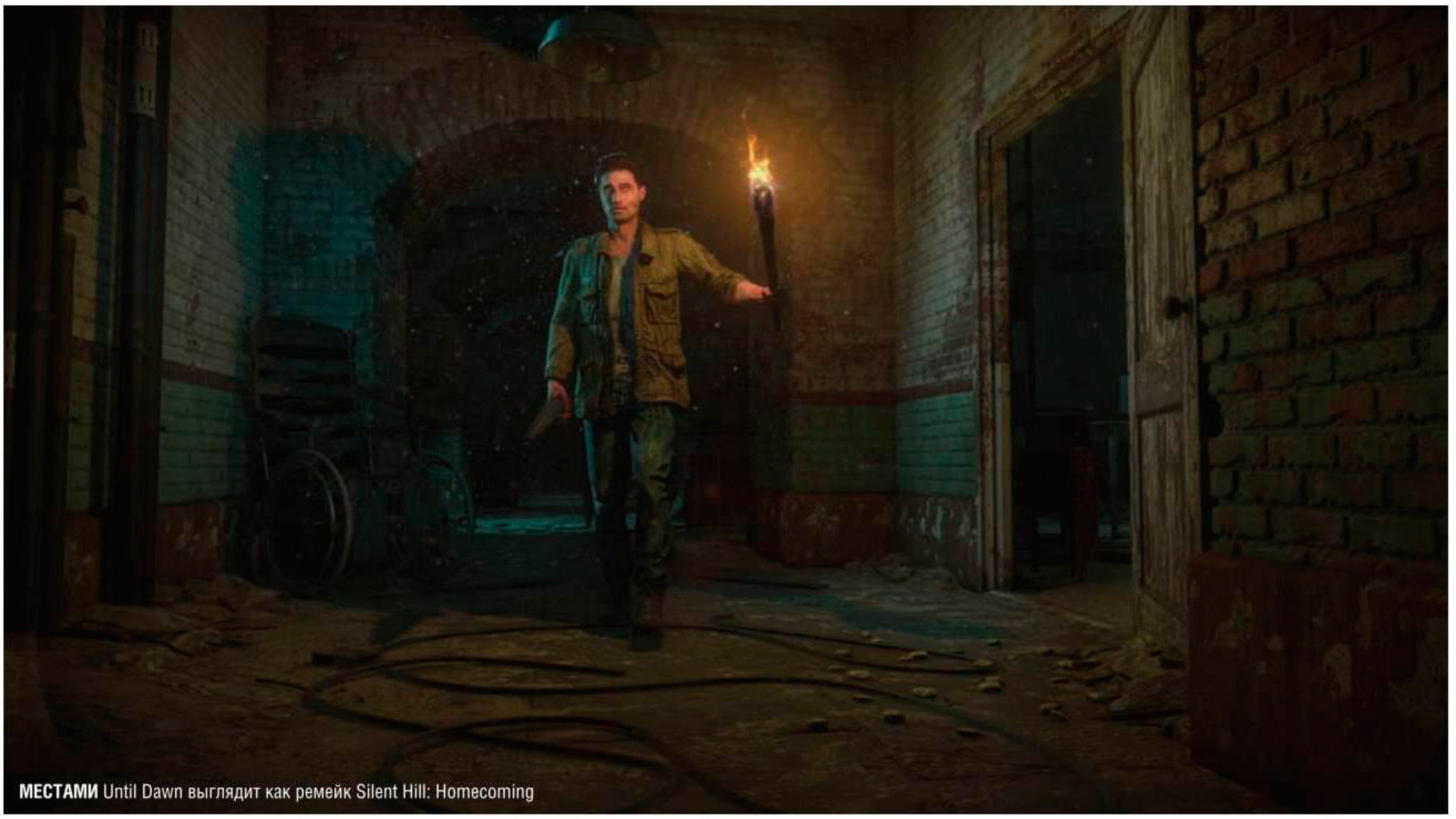


КРАСИВЫЕ СНЕЖНЫЕ ПЕЙЗАЖИ, уединенный дом в горах, таинственные пещеры – в таких декорациях даже никудышный сценарий заиграл бы яркими красками

В итоге получается, что Until Dawn берет все возможные клише жанра и применяет с пользой. Когда группа подростков творит полнейшие глупости не потому, что так решил сценарист, а потому, что так решили вы, во всем становится куда больше смысла. От вас зависит, кто выживет, а кто умрет, – и свобода выбора там, где раньше решали за вас, опьяняет.

На самом деле большинство решений меняют лишь детали: останутся ли герои друзьями, что они скажут друг другу в той или иной ситуации, и так далее. По-настоящему судьбоносный выбор предлагается довольно редко, но трюк в том, что при первом прохождении вы попросту не можете этого знать. Однажды столкнувшись с последствиями, начинаешь постоянно ждать подвоха, волноваться о каждой заварушке и с трепетом относиться к каждой развилке.

Until Dawn очень грамотно поддерживает иллюзию, будто каждый выбор может к чему-то привести. В этом – а вовсе не в количестве реальных развилок – главное достижение сценаристов. Они заставляют поверить.



МЕСТАМИ Until Dawn выглядит как ремейк Silent Hill: Homecoming

ЛИЦА ПЕРСОНАЖЕЙ в том же The Order: 1886 проработаны лучше, да и улыбаются герои Until Dawn жутковато. Но вообще такую мимику мало где найдешь

МЫ ВСЕ ЕЩЕ ЗДЕСЬ

Но Until Dawn не мелодрама, а хоррор. Пугать она умеет, хотя приемы-то прекрасно знакомы: тревожная музыка, маньяк, который всегда где-то рядом, мистика, скримеры, в конце концов. Страшнее, впрочем, почти всегда то, чего вы не видите. Until Dawn хорошо нагнетает обстановку, и опять же сильно помогает то, что это не совсем фильм. Вы в этом участвуете, от вас многое зависит, и ответственность весомо ложится на плечи.

В немалой степени погружению способствует и картинка. Лица, мимика, движения – в Until Dawn с этим гораздо лучше, чем можно было ожидать. Иногда персонажей заносит в «зловещую долину» – кто-то может жутко, неестественно улыбнуться, но чем дальше, тем реже герои улыбаются, и проблема вроде рассасывается сама собой. В конце концов, когда далекий от игр прохожий вдруг спрашивает: «О, что за фильм идет?» – это главный и самый важный комплимент.

Хотя еще важнее то, что не заинтересованного в играх человека этот фильм увлекает. Диалоги, сюжетные повороты, игра виртуальных актеров – все работает. Правда, синдром игр Quantic Dream Until Dawn не поборола: смотрит на нее сторонний наблюдатель с интересом, но геймпад в руки брать не спешит.

Многое в игре зависит от успешного выполнения QTE, а они тут не из простых. Да и геймплея в Until Dawn больше, чем можно было подумать. Чуть ли не половину игры мы исследуем пещеры, не спеша бродим по заброшенной психиатрической лечебнице, разыскиваем листочки-записочки, проливающие свет на историю, – в общем, типично игровые дела. Атмосферно, увлекательно, но игры для всех опять не получилось.

■■■

Интерактивному кино, оказывается, необязательно философствовать и задавать важные вопросы, как это пытается делать Дэвид Кейдж, или экономить на всем, по примеру **Telltale**. Until Dawn рассказывает старую как мир историю про умирающих подростков и позволяет провести ее по своему пути, делая это красиво и ни в чем себя не ограничивая. Никто от нее ничего особенного не ждал – и теперь это большое открытие. ■

ПОРАДОВАЛО:
– классический, но скрупулезно выстроенный сценарий с рядом неожиданных поворотов;
– возможность по-настоящему влиять на взаимоотношения и судьбы героев;
– отличная картинка, очень правдоподобные люди и вообще неплохое кино.

ОГОРЧИЛО:
– единственное, что оправдывает характеры некоторых героев, – возможность устроить их мучительную гибель;
– история, несмотря на грамотное построение, «попкорновее» некуда.

ДОЖДАЛИСЬ?
Единственный киноужастик, в котором герои могут услышать ваше «Не ходи туда!» и действительно «туда» не пойти. Теперь у интерактивного кино есть еще один хороший ориентир.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

8,0

«Отлично»

СТЕЛС И БЕШЕНСТВО

АРТЕМИЙ КОТОВ

Жанр
Платформер, ролевая игра
Издатель и разработчик
Size Five Games
Мультиплеер Нет
Платформа
PC, PS3, PS4, Xbox One, Wii U, Vita
Сайт игры
sizefivegames.com/games/theswindle

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: 2.4 ГГц, 4 ГБ, 512 МБ видео **ЖЕЛАТЕЛЬНО:** 2.9 ГГц, 4 ГБ, 1 ГБ видео

Валар дохаэрис. «Все люди должны служить». В контексте **The Swindle** эта фраза из **«Игры престолов»** обретает особый оттенок. Вы – домушник. У вас непростое, опасное ремесло. Но, когда Скотланд-Ярд решает внедрить в Лондоне совершенную систему тотального надзора, именно вор встает на защиту гражданских свобод. Он служит интересам демократии (а заодно и своим собственным) и решается выкрасть чудо-технологию из цепких лап закона, пока не стало поздно.

Однако ничуть не менее точно The Swindle описывает другая фраза из той же истории. Валар моргулис. Все мы умрем.

Много, очень много раз.

РАЗ ПОШЛИ НА ДЕЛО

Сюжет The Swindle умещается в шесть предложений на вступительном экране, а затем вас отправляют в логово домушника. За окном – альтернативный Лондон 1849 года, напичканный механическими чудесами стимпанка. Внутри – компьютер и шаттл. Первый показывает толстенький каталог недешевых улучшений, которые можно купить. Второй доставит вас туда, где можно «заработать» на эти улучшения. У вас всего сто дней, чтобы подготовиться – и отправиться штурмовать хранилище треклятой технологии зла.

В The Swindle узнается кузина двумерного стелс-платформера **Mark of the Ninja** – только предком у нее была не **Tenchu**, а **Thief**. Все уровни сводятся к большим домам с мудреной архитектурой, а цель одна: утащить все, что не прибито гвоздями. И не попадаться на глаза охране.

Уровни генерируются случайным образом. Поначалу вас бросает в уродливые трущобы, затем откроется район складов, жилой район – и так далее. Каждая новая область на порядок выгоднее и на два порядка опаснее. В этом прогрессивном мире сокровища охраняются ловушками, дронами и паровыми роботами в духе **Fallout** и **Sir, You Are Being Hunted**. Ведут себя, правда, примитивно до абсурда: не заметят ни сломанных друзей, ни пропавшие деньги, ни открытые двери. Они не услышат шаги за спиной (если у них нет микрофона), не отреагируют на полученный урон – и увидят лишь то, что попадет в свет их прожектора.

И все равно их следует бояться. The Swindle не прощает ошибок: представьте себе, что в **GTA** за любой проступок вы сразу получаете полный набор «звезд». Одно неверное движение включает тревогу – если вы еще живы, то по вашу душу уже выехали робокопы. От пехоты еще можно скрыться, но нет места, куда не дотянется летающая коповозка с пулеметом. Если не успеете спрятаться в своем логове, она

ОТ СПИСКА УЛУЧШЕНИЙ ГЛАЗА РАЗБЕГАЮТСЯ. Невидимость? Телепортация? Взлом врагов? Жучок, который будет воровать за вас? Вы захотите все и сразу!

ПОМИМО ЦЕЛОГО СПИСКА патрульных роботов в игре полно другого «народа». Например, миленькие коробочки на пружинках взрываются при столкновении с вором, а на робогусеницу с лезвиями на спине нельзя прыгать

искрошит любую стену, чтобы превратить вашего воришку в решето.

ЖИВИ. УМРИ. И СНОВА

Время в The Swindle решает все. Когда игра говорит, что у вас в запасе сто дней, она не лукавит: каждое покушение на чужое имущество занимает день – будь он удачным или не слишком. Если вы не успеете открыть доступ к финальной миссии, ограбление века так и не произойдет. Game Over.

А помереть проще простого. Вор гибнет с одного удара, а с каждым днем локации во всех районах (!) становятся сложнее, поэтому длинная комбинация пережитых налетов – немалое достижение. Со временем выручают улучшения: их очень много, они разнообразны и невероятно полезны. Скажем, двойной прыжок позволит покорять новые высоты, взлом роботов – стравливать врагов друг с другом, а динамит – прокладывать новые маршруты.

Здесь The Swindle включает своеобразный менеджмент ресурсов и заставляет выбирать стратегию развития. Что развивать в первую очередь? На что делать упор? Какие умения полезны, а какие можно игнорировать? Все это познается с опытом и набитыми шишками.

Тогда же открываются главные проблемы The Swindle. В хорошей стелс-игре должны быть сложные, грамотно составленные уровни, и, казалось бы, у The Swindle с этим проблем нет: здания можно штурмовать с любой стороны и любыми методами. Забраться по стене и разбить окно? Взломать входную дверь? Обойти по крыше и взорвать потолок над раздражающей камерой слежения? Вариантов масса.

А вот возможностей – не всегда. На первых походах, когда об улучшениях и речи нет, перед вами то и дело встают непосильные задачи. Скажем, добраться до единственного терминала, используя взрывчатку... которую еще предстоит купить. Поздравляем, вы потратили день зря!

Бывают примеры и побольнее. Представьте: вы обошли здание по крыше – и спустились по стене, которая внизу переходит в окно высотой три этажа. Вернуться прежним путем без улучшений вы не сможете, а другого пути может просто не найтись. И никогда не знаешь заранее, найдется ли. Для таких случаев в меню есть функция «убить наемника». Снова день насмарку.

Генерируя уровни, игра не учитывает ваши улучшения – только усиливает охрану изо дня в день. На более поздних этапах это уже не так страшно, у вас будет целый арсенал мощных умений и гаджетов на все случаи жизни. Но поначалу дни то и дело сгорают впустую, и есть риск не пройти игру просто потому, что вам крупно не повезло с уровнями.

ЧЕМ СКОРЕЕ ВЫ ОТКРЫВАЕТЕ НОВЫЕ РАЙОНЫ, ТЕМ ЛУЧШЕ: добыча там несравненно ценнее. Но чем меньше вы купили улучшений, тем меньше шансов унести ноги и трофеи. Придется искать баланс

The Swindle как ни одна другая игра требует точности движений и осмотрительности. Вы обязательно погибнете из-за своей жадности, нетерпеливости и беспечности. Но в этом есть немалая заслуга не слишком отзывчивого управления: вор реагирует на команды чересчур размашисто, немало времени придется привыкать и подстраиваться. А при игре на клавиатуре наверняка придется переназначать половину кнопок.

Казалось бы, хардкорность стелс только красит, но фантастическая сложность The Swindle больше вредит. Игра с первых секунд пытается внушить вам, что нужно уложиться в жесткие временные рамки. Даже бодрая фоновая музыка соткана из пара, смычковых и – неумолимого тиканья часов. Время не ждет!

Но вы должны именно ждать. Пока у вас созреет план проникновения. Пока ленивый робот отвернется, а камера пролетит мимо. Пока вы освоите правила. Пока вы накопите денег на улучшения, которые в другой игре имелись бы уже на старте...

■■■

The Swindle очень сложна, и вызов, который она бросает, далеко не все захотят принять – хотя бы потому, что иногда она играет грязно. Но она добилась главного: даже после rage quit хочется вернуться. Это не Mark of the Ninja, где вам доставляет удовольствие охота на людей. Это скорее **Ninja Gaiden**, способный здорово раззадорить своей до смешного гротескной сложностью.

Есть у The Swindle и другой хитроумный трюк: она превращает экран в натуральное окно, за которым – романтика стимпанка и заводная британскость. Так что умерьте пар, сэр. ■

ПОРАДОВАЛО:
– приятный визуальный стиль;
– много тактических возможностей.

ОГОРЧИЛО:
– неудобное управление;
– не всегда справедливый дизайн уровней.

ДОЖДАЛИСЬ?
Пост-«рогалик» с ролевой системой, менеджментом ресурсов и упором на стелс. Обаятельный, увлекательный, бескомпромиссно сложный. Жаль, нельзя добавить «удобный».

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
7,5
«Хорошо»

ВЕРДИКТ

ЖАНР Ролевая игра
ИЗДАТЕЛЬ И РАЗРАБОТЧИК Harebrained Schemes
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PC
САЙТ ИГРЫ Harebrained-schemes.com

SHADOWRUN: HONG KONG

КОРПОРАТИВНАЯ ЭТИКА И ФЭНШУЙ

СТАНИСЛАВ СТЕПАНЧЕНКО

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Dual Core 1.8 ГГц, 2 ГБ, 1 ГБ видео **ЖЕЛАТЕЛЬНО:** Dual Core 3 ГГц, 4 ГБ, 2 ГБ видео

Два года назад **Shadowrun Returns** оказалась не столько игрой, сколько демонстрацией возможностей. Посмотрите, дескать, у нас здесь «теневая» вселенная, середина XXI века, киберпанк, магия, орки-спецназовцы и эльфы-хакеры, киберпространство, пошаговые бои, бесклассовая ролевая система... Посмотрели? Ну и все, хватит.

Так что первой серьезной игрой в новой серии стала прошлогодняя **Shadowrun: Dragonfall**. Авторы использовали возможности движка на полную катушку, и получилась замечательная тактическая ролевка – с закрученным сюжетом о приключениях команды теневых агентов в Берлине, с запоминающимися персонажами, с горой побочных заданий и вариативностью в решении проблем.

Shadowrun: Hong Kong движется тем же путем – почти не меняет игровую механику, зато добавляет в игру еще больше всего.

КАК ВСЕГДА, где странные магические возмущения, там и наш старый знакомый эльф

ЗАЛЕЧЬ НА ДНО В ГОНКОНГЕ

В этот раз мы играем за бродягу из Сиэтла, который по личным причинам оказывается в Гонконге без денег и документов, зато будучи в международном розыске. По тем же причинам он принимает командование над небольшой группой наемников и начинает выполнять грязную работу для тех, кто платит и хочет оставаться в тени.

Принципы этого занятия ничуть не изменились со времен Dragonfall: гуляем по убежищу, обновляем снаряжение, общаемся с товарищами, просматриваем список заданий, выбираем миссию, созываем команду, выезжаем.

Работы хоть отбавляй: и традиционные кражи со взломом, и похищения людей, и уничтожение данных. И даже ювелирной тонкости задачки вроде «спровоцировать конфликт двух корпораций». Большинство заданий имеет несколько вариантов решения, и в этом Hong Kong заходит куда дальше предшественницы: в Dragonfall не было столько миссий, которые можно выполнить без (или почти без) стрельбы. Свести перестрелки к минимуму можно почти всегда – либо уболтать врагов, либо найти обходной путь.

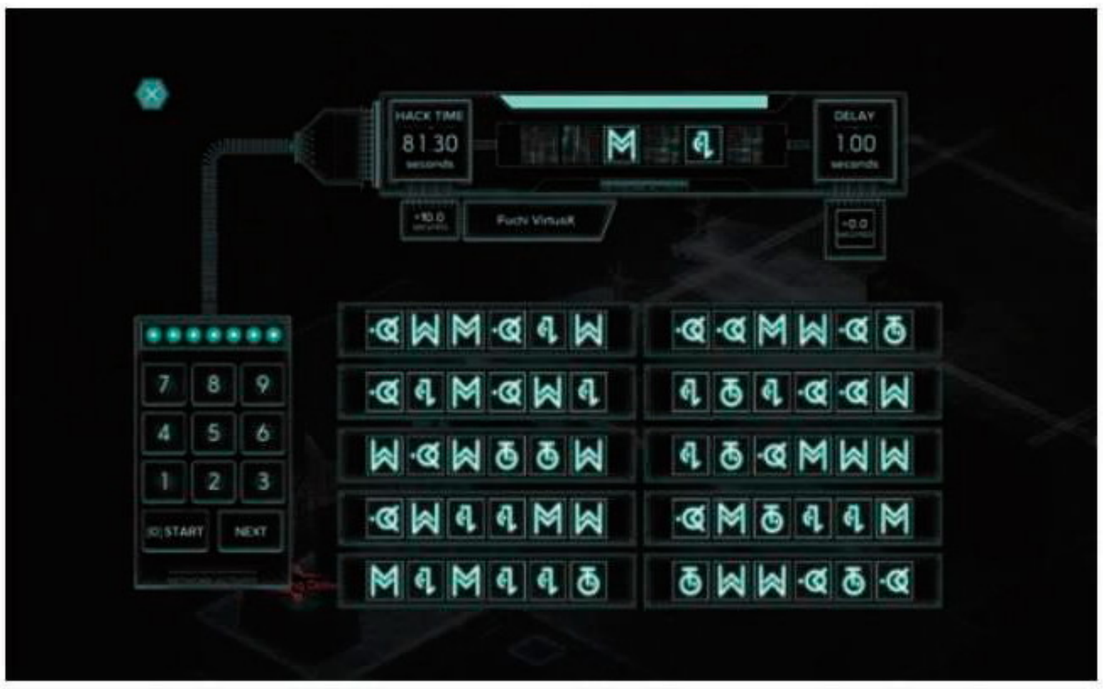
Еще один важный элемент здешних заданий – национальный колорит. Если теневой Берлин можно было отличить от теневого же Сиэтла только под микроскопом, то в Гонконге своя атмосфера. Притом везде – в диалогах, в дизайне уровней и даже в подходе к работе.

Скажем, один из заказчиков просит разорить конкурирующую фирму... нарушив течение энергии ци в их офисе. Мы прорываемся в корпоративный небоскреб, чтобы немного передвинуть столы, надорвать документы, поломать карандаши, расхлюпать воду у фонтанчиков – словом, незаметно испортить весь фэншуй. В Европе же мы работали более прямолинейно.

ЛЮДЕЙ ПОСМОТРЕТЬ, СЕБЯ ПОКАЗАТЬ

Лучше всего удались персонажи. **Harebrained Schemes** уже давно выработали верный подход: вместо того чтобы гнаться за экзотическими типажами, они детально прорабатывают характеры, биографии и мотивы своих героев. Мало кто из игравших в Dragonfall успел забыть Глорию – история типичной «замкнутой молчуньи с сумрачным прошлым» развертывалась в глубокую, тяжелую драму и в итоге приводила к очень неоднозначной дилемме, выбор в которой навсегда менял мировоззрение девушки.

Здешние напарники наполняют игру как трогательными, так и напряженными моментами. Очаровательная разгильдяйка Гоббет – самоуверенная, беззаботная, но иногда смертельно серьезная девушка-подросток – замечательно смотрелась бы в молодежной комедии положений, не будь она орчихой и шаманом Крысы. Гномка Из0бель – декер до мозга костей, жизни не мыслящий без сети, – терпеть



ДЛЯ ВЗЛОМА СЕРВЕРОВ в матрице теперь нужно пройти простенькую мини-игру

НА УЛИЦАХ ГОНКОНГА то и дело можно увидеть бытовые сценки. Но по-настоящему живым мир так и не стал

не может личное общение, но не заблуждайтесь, это не клиническая проблема, требующая вмешательства. Ей просто-напросто неинтересно.

Оригинальнее всех членов команды вышел Гайчу, боец элитного японского подразделения «Красных Самураев» и по совместительству упырь – изгой для своего народа. Отвратительно выглядит, борется со звериными инстинктами, питается человеческой плотью... и постоянно совершенствует тело и разум, осмысливая труды древних японских мастеров.

Не уступают по продуманности образов и городские NPC. Если не лениться время от времени оббегать квартал, где расположено наше убежище, и беседовать с его обитателями, можно не просто узнать много интересного, но и открыть несколько новых сюжетных линий. У каждого – каждого! – знакомца найдется секрет, а у кого и не один. Некоторые из таких тайн связаны с основной сюжетной линией; целая концовка напрямую зависит от того, нашли ли вы общий язык с соседями!

ЭТО НЕ КОНФЕТА, ЭТО ТЯНУЧКА

Но вот оббегать квартал-то как раз совершенно неинтересно, здесь размеры только мешают. Это раздражало в Берлине, раздражает и в Гонконге: закончили миссию – обязательно сделали круг почета по соседям, приятелям и знакомым, вдруг где-то что-то поменялось, и мы эту ветку упустим! Вот зачем? Чтобы любоваться статичными красотами? Будь наша база в десять раз меньше, игра ничуть не пострадала бы.

Еще масштабы вредят, как ни странно, основной сюжетной линии. Три слова: затянуто, не интригует.

Водоворот событий, которым нас встречает игра, сменяется долгим, подробным... ужасно монотонным периодом, в котором герой тяготится (или, наоборот, восхищается) своей новой работой и постигает секреты теневой жизни. Да, авторы хотели подробно показать изменения в характере героя – вчера у него была другая жизнь, а сегодня он никто и на нелегальном положении. Но после первых же пятнадцати минут это вызывает реакцию: «Да-да, мы уже поняли, теперь его мир – тени, можно дальше, пожалуйста?»

Добрая половина сценария только мешает сосредоточиться на по-настоящему интересных вещах – побочных заданиях, теневой работе и историях персонажей. Ближе к финалу события снова разгонятся и в сюжет вернется и интрига, и интерес. Но лихих виражей от сценария все равно не ждите, уже к середине игры вы догадаетесь, что вас ждет в конце, и больше сюрпризов не будет.

■■■

Shadowrun: Hong Kong тщательно и умело развивает идеи Dragonfall, но в стремлении к масштабности иногда хватает через край – ненужной беготни могло быть и поменьше, а попытки сценария нагнать пафосу только усыпляют.

Но все это раздражает лишь в сравнении с той же Dragonfall – в остальном игра вышла более чем достойная. Замечательная тактическая ролевка, которая превосходно использует вселенную Shadowrun. Именно этого от нее и ждали. ■

ПОРАДОВАЛО:
- «азиатский киберпанк» в лучших традициях Deus Ex;
- гора диалоговых возможностей для персонажей с академическим образованием;
- полные добродушных подначек пикировки с Гоббет.

ОГОРЧИЛО:
- раздражающий «стелс» в киберпространстве;
- долгие и ненужные копания в душе у главного героя;
- прямолинейный сюжет, который почти не подбрасывает сюрпризов.

ДОЖДАЛИСЬ?
Теневой Гонконг пытается быть масштабнее теневого Берлина во всем: больше тактических возможностей, больше развилок в диалогах, больше интересных и необычных персонажей и, самое главное, больше изумительных текстов. К сожалению, масштаб пошел игре на пользу не везде, и сценарий частенько прогибается под собственным весом.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

8,0

«Отлично»

DEVIL'S THIRD

ЗАГАДОЧНАЯ РУССКАЯ ДУША

ДЕНИС МАЙОРОВ

ЖАНР Экшен, Слэшер
ИЗДАТЕЛЬ Nintendo
РАЗРАБОТЧИК Valhalla Game Studios
МУЛЬТИПЛЕЕР Интернет
ПЛАТФОРМА Wii U
САЙТ ИГРЫ www.nintendo.co.jp/wiiu/adnj/

Долгострои, попавшие в трясину «производственного ада», редко получаются хорошими. Вспомните **Daikatana**. Вспомните **Duke Nukem Forever**. На стадии анонса амбиций у них хватало, но спустя долгие годы разработки и нескончаемых проблем все сводилось к «выпустить хоть что-то».

С первым после ухода из Tecmo проектом Томонобу Итагаки получилось так же: долгие творческие поиски концепции, неоднократная смена движка и банкротство издателя **THQ**. Из болота игру внезапно вытащила **Nintendo** – отряхнула, как могла, и быстренько выпустила как эксклюзив для Wii U. Очень странный эксклюзив.

ПОДОБНЫЙ ДРАКОНУ

Devil's Third сделана вызывающе неряшливо. Даже на фоне других игр для Wii U она производит впечатление бесконечно устаревшей, что не мешает ей регулярно «тормозить». Уровни – набор коридоров и залов, с массой ящиков и лестниц. Играем мы запредельно примитивно: раз за разом жестоко зачищаем комнаты от не очень смышленых военных. Доходит до смешного: через открытую дверь вы видите негодяев в соседней комнате, но они лишь смотрят на героя – триггер-то сработает, только когда игрок войдет.

Зато здесь есть русский Иван. И он главный герой. Но если бы не карикатурный русский акцент, в нем было бы невозможно признать соотечественника: он с ног до головы покрыт иероглифами и мастерски управляется не только с огнестрельным оружием, но и с остро заточенной катаной.

ЖАЛЬ, ЧТО ЗЛОДЕЯМ УДЕЛЕНО ОЧЕНЬ МАЛО ВРЕМЕНИ, а от обычных врагов они отличаются только способностью прикончить Ивана с одного-двух ударов

Иван вообще концентрированный «badass»: выдает эпические соло на ударной установке, каждую минуту прикладывается к фляжке и невозмутимо закуривает под шквальным огнем. А как стильно он смахивает кровь с катаны! Никакой личности, никаких эмоций, он всегда спокоен и хладнокровен – но зашкаливающая крутость в каждом движении все искупает.

Даже обидно, что компанию такому колоритному персонажу составляют безликие морпехи, – хорошо хоть со злодеями полный порядок. В отношении их мотивов и целей ничего не понятно, но зато какие типажи! Африканец, покрытый племенными татуировками и ловко разделывающий противников с помощью кукри, гейша с необъятным бюстом, поливающая героя огнем из AK-47... Истинно японское безумие в лучшем его проявлении.

ТОЛЬКО ЧЕРЕЗ ТВОЙ ТРУП

В сюжетные перипетии **Devil's Third** лучше глубоко не лезть – там творится такая милитаристическая несуразица, что Хидэо Кодзима схватился бы за голову. Группа террористов уничтожает все искусственные спутники на земной орбите, а заодно поджаривает все электронные устройства в мире. Планета того и гляди погрузится в хаос, злодеи уже готовы захватить

ПРОИСХОДЯЩЕЕ ПОДАЕТСЯ С САМОЙ СЕРЬЕЗНОЙ МИНОЙ. Даже когда к происходящему подключаются ниндзя, зомби и исполинские летающие монстры

КОГДА ИГРОКИ В СЕТЕВЫХ МАТЧАХ сходятся в бою на мечах, происходящее до боли напоминает Anarchy Reigns

власть над новым миром, но на пути у них встает Иван. Правительство США вытащило его из тюрьмы и уговорило отправиться на последнее задание, чтобы получить прощение за свои преступления.

Ничего, кроме как истреблять себе подобных, Иван, похоже, делать не умеет, так что этим мы и занимаемся всю игру. Постановки никакой, лишь иногда заставляют биться с закованными в силовую броню суперсолдатами, убивающими с пары ударов. Занятие это весьма раздражающее.

Ни слэшера, ни шутера из игры не получается. Целиться сложно и неудобно, а прижимаясь к укрытию, никогда не можешь быть уверен, что герой в безопасности, – пули часто пролетают сквозь стены. До ближнего боя вообще доходит редко: обычно врага проще застрелить. Если же холодное оружие все-таки пустить в ход, то окажется, что боевая система здесь до обидного скудная. Быстрый удар, сильный удар, блок, перекат – для победы достаточно быстро давить на все кнопки. Это вам не **Ninja Gaiden**.

Но, как ни странно, стрелять, рубить, пулей носиться по полю боя и наблюдать, как у врагов от выстрела в голову отлетают ноги, на первых порах даже весело. Ивана никто не в состоянии остановить, палить можно не целясь. Ощущения от первой половины игры сравнимы со впечатлениями от просмотра по-хорошему абсурдного боевика класса «бомж с дробовиком».

Но если играть на средней сложности или выше, то примерно на середине Devil's Third станет просто невыносимой. Врагов становится неприлично много, их живучесть увеличивается на порядок, а Иван, напротив, гибнет за считанные секунды, заставляя десятки раз проходить они и те же эпизоды. Веселье умирает, а без него кривая механика больно режет глаз.

Зато в мультиплеере механика работает гораздо бодрее. Даже кривое прицеливание вдруг почти перестает раздражать – вокруг живые игроки, целиться неудобно всем, шансы уравниваются. Герои ловко скачут и с легкостью карабкаются по отвесным стенам, почти все перестрелки происходят в затяжных полетах над полем битвы. А еще тут есть режим, где нужно швырять ся фруктами в гигантский блендер, и самые жестокие столкновения случаются у прилавков с арбузами.

Тут можно объединяться в кланы, отстраивать базу, а затем участвовать в стычках с другими группировками в борьбе за ресурсы, но делать это попросту не с кем – на серверах слишком мало народу. Видимо, для этого и нужна PC-версия, где игра без одиночного режима будет распространяться по условно-бесплатной модели.

■■■

Devil's Third очень похожа на ранние боевики Такаси Миикэ. По-хорошему дурацкие персонажи, суровый и гротескно крутой главный герой, бредовая история и море насилия, кровищи и боевых искусств. Игра плохо сделана. Она буквально выводит из себя. Но после прохождения почему-то вспоминаешь, как здорово смотрелся Иван с сигаретой в зубах, расстреливающий из пулемета толпу ниндзя. Живая иллюстрация к выражению «так плохо, что даже хорошо». ■

ПОРАДОВАЛО:
- необычный главный герой и злодеи;
- на низкой сложности играть может быть по-настоящему весело;
- затягивающий мультиплеер с потенциально интересными идеями.

ОГОРЧИЛО:
- однообразный игровой процесс;
- слэшерная механика слишком проста, а шутер откровенно плох;
- бедное техническое исполнение и тормоза;
- проходной сюжет.

ДОЖДАЛИСЬ?
Devil's Third устарела на те пять лет, что была в разработке. Но ее это, кажется, совсем не беспокоит. Почти все здесь сделано из рук вон плохо, но менее веселой игра от этого не становится.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

6,0

«Средне»

ЖАНР Детектив
ИЗДАТЕЛЬ И РАЗРАБОТЧИК A Crowd of Monsters
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PC, Xbox One
САЙТ ИГРЫ Bluesandbullets.com

BLUES AND BULLETS

НАСТОЯЩИЙ ДЕТЕКТИВ

АРТЕМИЙ КОТОВ

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Dual Core 2 ГГц, 4 ГБ, 512 МБ видео **ЖЕЛАТЕЛЬНО:** Dual Core 3 ГГц, 4 ГБ, 1 ГБ видео

Blues and Bullets честна, как пьяный в стельку матрос. Она не прячет свои источники вдохновения, вот они – на поверхности. Механика сериалов от **Telltale**, палитра «Города грехов» и все расхожие составляющие жанра нуар. Не хватает только финального изящного росчерка – роковой красотки, которая погубит детектива Элиота Несса.

Но у команды **A Crowd of Monsters** еще четыре эпизода в запасе.

ЦЕЛИТЬСЯ в режиме тира не слишком удобно, зато умереть почти невозможно, а заканчивается перестрелка очень быстро

СКВОЗЬ НОЧЬ

Альфонсо Капоне святым отнюдь не был. Бутлегер, сутенер, рэкетир и безжалостный убийца, он долго носил титул величайшего злодея США... пока агент ФБР Элиот Несс во главе легендарной группы «Неприкасаемые» не засадил его за неуплату налогов. За развал преступной империи Несс и его команда получили скромную прибавку к пенсии и наручные часы.

Blues and Bullets переиначивает эту историю на извращенный (в хорошем смысле) лад. Несгибаемый Несс в одиночку вваливается в дом Капоне с бутылкой виски в руке – и это в эпоху сухого закона...

Проходит двадцать лет. Легендарный детектив владеет закусочной с изящным названием Blues and Bullets и подает копам бургеры с пирогами. Но тут Аль Капоне выходит из тюрьмы – и приглашает Несса к себе, чтобы... нанять.

Как в играх от Telltale, вы то и дело встаете перед выбором, который меняет сюжетные детали – но не сам сюжет. Ложь, правда или смена темы? Сарказм, злоба или дружелюбие? Выпить виски или соку? Добавить в бургер хамоватого клиента обычную порцию соуса, переборщить или не класть его вовсе? Выбирать приходится постоянно, однако судить о масштабах «эффекта бабочки» пока и близко не получается.

Иногда Blues and Bullets смешивает жанры. Если дела принимают крутой оборот, Несс не стесняется пускать в ход кулаки и огнестрел, и, скажем, в интерлюдии со штурмом особняка Аль Капоне приключенческая игра превращается в лаконичный тир: Элиот перебегает от укрытия к укрытию, а наше дело – менять позицию, целиться и стрелять.

А вот ближний бой оформлен примитивными QTE: смотрите красиво поставленную кат-сцену и вовремя нажимаете кнопки направления. Иногда нужно быстро давить одну и ту же кнопку. Ошиблись – герой умирает, сцена перезапускается. К счастью, эти эпизоды короткие и встречаются нечасто.

КЛУБОК ЗМЕЙ

Куда лучше Blues and Bullets удалась детективная интрига. В первом эпизоде Несс тряхнет стариной и основательно осмотрит место преступления. И какого! Жертва без рук, без глаз и без зубов насажена на пики, в боку торчит разбитая бутылка виски. Оторванные руки сжимают горсть зубов на жутком алтаре, а дом жертвы представляет собой миниатюрный музей, в котором нам дают осмотреть каждый угол, анализируя улики и восстанавливая картину преступления. Улик множество, и каждая новая зацепка отображается картинкой в особом меню. Там их нужно разложить по логическим блокам вроде «способ убийства» или «мотив».

Эта головоломка дает вам шанс пошевелить мозгами, но реальный вызов вашим

РАЗРАБОТЧИКИ не только грамотно используют нуарную гамму, они умеют превратить локацию в настоящую достопримечательность, где каждая деталь дополняет остальные

серым клеточкам, увы, не бросает. Разработчики заботливо помечают все достойные внимания места, пишут количество зацепок в каждой интерактивной зоне и не дадут положить картинку с уликой не в тот блок.

Забуксовать в расследовании невозможно, запороть его – тем более. Такая «опека» может показаться унизительной любителям раскинуть мозгами, ведь даже полудетективная история одной маленькой «не такой, как все» девочки в **Life is Strange** не боится изрядно озадачить игрока.

Но само построение логической цепочки увлекает немногим меньше, чем в «полноценных» приключенческих играх о сыщиках. И никто не отнимет у вас удовлетворение от собственных правильных выводов, опережающих поток мыслей главного героя.

ЗРИМАЯ ТЬМА

Создавая интерактивную драму в стиле нуар, разработчики не экономили на главном – сюжете и эстетике. Первый эпизод постоянно тасует ситуации, места и лица. Беседы перетекают в драки, перестрелки и расследования; скромная закусочная сменяется то гротескной роскошью, то мрачными трущобами; седоватый Несс молодеет на сцене из своих воспоминаний, а между делом нам дают поиграть за ту самую внучку Аль Капоне, которую герой Америки подрядился разыскать.

Диалоги лишены настоящей нелинейности, но написаны живо и со вкусом. Герои постоянно обмениваются злыми шутками и саркастическими репликами. Переиграть эпизод хочется хотя бы чтоб не упустить лучшие колкости, на какие способен Несс. Проработаны даже необязательные беседы

ИЗНАЧАЛЬНО ВСЕ ГЕРОИ вызывают однозначные эмоции – вот нормальный парень, его спасу, а вот истеричка, ради нее стараться не буду. Но даже к самым безнадежным постепенно проникаешься симпатией

с массовкой: ни одна реплика не утомляет, вам всякий раз подкинут остроту, да еще и с социальным подтекстом. Это наделяет героев достаточным личностным обаянием, чтобы их скудно анимированные лица ожили – и врезались в память.

B&B умеет напустить сладкой меланхолии. В этом ей помогают и не самые оптимистичные герои, и бескомпромиссная жестокость (слабонервным особенно «понравится» сцена с наказанием ребенка), и экспрессивный стиль. Разработчики умеют выбрать ракурс и превосходно подчеркивают черно-бело-красной палитрой и без того красивые локации. А стоит услышать местный саундтрек – и путешествие по ночной Санта-Эсперанце превращается в экскурсию мечты.

■■■

В Blues and Bullets заметно гораздо больше вложенного энтузиазма и любви, чем опыта и денег. Она бережно использует культурное наследие жанра нуар и скромными средствами рассказывает завязку крутого и мрачного детектива, не лишенного самоиронии. Это хмурая ода потрепанным жизнью полицейским, прогнившим от коррупции городам и мрачным историям без права на счастливый исход.

И пока этого вполне достаточно, чтобы ждать новый эпизод. ■

ИГРОВОЙ НЕСС напоминает постаревшего Рика Декарда из «Бегущего по лезвию». Вылитый Гаррисон Форд

ПОРАДОВАЛО:
- впечатляющая эстетика нуара;
- превосходные диалоги;
- комиксный, но интригующий сюжет;
- разнообразие ситуаций.

ОГОРЧИЛО:
- скудная детализация;
- бестолковая анимация;
- примитивная игровая механика;
- Несс шагает и бегает слишком уж медленно.

ДОЖДАЛИСЬ?
Интерактивное кино в незамысловатых, но эффектных декорациях. Если A Crowd of Monsters не снизят планку, Blues and Bullets пополнит скромную копилку хороших игр в стиле нуар.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

7,0

«Хорошо»

ВЕРДИКТ

ЛУЧШАЯ ГРАФИКА

Жанр Приключение
Издатель SCE
Разработчик The Chinese Room
Мультиплеер Нет
Платформа PS4
Сайт игры thechineseroom.co.uk/games/everybodys-gone-to-the-rapture

EVERYBODY'S GONE TO THE RAPTURE

КУДА ВСЕ УШЛИ?

АРТЕМИЙ КОЗЛОВ

Никто и не рассчитывал, что игра от создателей **Dear Esther** не будет похожа на Dear Esther. Даже **Amnesia** в их руках стала похожа на Dear Esther. Это «симулятор ходьбы» в типичнейшем из его проявлений.

Что-то в **Everybody's Gone to the Rapture** изменилось: вместо небольшого, полного абстракций и символов острова здесь обходишь вполне конкретную деревушку с окружающими ее фермами, лесами, палаточными лагерями и всем прочим. **The Chinese Room** поместила в кадр людей (вернее, их проекции из прошлого), заменила мысли рассказчика диалогами. И сделала эту игру умопомрачительно красивой.

В остальном – все почти так же.

ТАК ВСЕ ЗАКОНЧИЛОСЬ

Британская деревушка Ятон, судя по всему – 1984 год. Вы приходите в себя в полном одиночестве, если не считать летающего вокруг сгустка оранжевого света. Он будто зовет за собой, показывая отголоски воспоминаний пропавших местных жителей. Их настигло нечто. Но что?

Поиски правды The Chinese Room подают в свойственной им манере. Вы можете открывать двери (иногда), можете включать и выключать свет (порой), можете крутить в руках геймпад, чтобы «запустить» световую аномалию (тоже случается). Но больше вы не можете ничего – только смотреть, идти и переваривать в уме. Город законсервирован. Он как музей, но кроме вас в нем нет других посетителей. Будь Rapture фильмом или книгой, из нее, скорее всего, получилось бы очень тривиальное произведение. Лавкрафт рассказывал о непостижимом уму ужасе век назад, о нем рассказывают сейчас, и еще лет через сто, когда изобретут очередной способ повествования, кто-то вернется к этому снова.

Новый формат – такая лазейка: он помогает подать старые концепции как вроде бы новые. В игре калибра Rapture история про ужас извне может, например, позволить себе быть немного рассеянной. Решить, что она не совсем про ужас, а больше про людей и их бытовые проблемы (тоже не ново – спасибо Уиндему, Кри-

В EVERYBODY'S GONE TO THE RAPTURE – лучшие модели велосипедов, которые я когда-либо видел в играх

ЗАМЕНИВ ЛЮДЕЙ ВСПОЛОХАМИ СВЕТА, The Chinese Room избежали диссонанса **The Vanishing of Ethan Carter**, где далеко не идеальные люди оттеняли безупречные фотограмметрические пасторали. Rapture ослепительна

КОГДА случаются особо значимые флэшбеки и день сменяется ночью, восторг сдержать сложно

БРИТАНСКАЯ ГЛУБИНКА по версии Rapture – очень британская. Даже британцы согласны

СКОЛЬ БЫ КРАСИВЫ ни были здешние пейзажи, однажды к ним... привыкаешь

стоферу и Брэдбери), а потом запутаться в ногах и смешно рухнуть плашмя. Перед глазами возникают отпечатки простых людей, до которых тебе нет никакого дела... и это кажется нормальным. Ты же в музее.

Но чем меньше остается персонажей, тем больше Rapture сосредоточивается на главном для себя. Загадка долины начинает волновать гораздо меньше, чем апокалипсическая мелодрама, прежде едва проклевывающаяся на фоне. В ней нет ничего особенного – обычная витиеватая история про измену и ревность. Просто The Chinese Room поместили ее в правильные обстоятельства, сделав героев двигателями конца света.

Я ШЕЛ, Я ПОТЕРЯЛСЯ

В целесообразности существования Rapture именно в этом формате не возникает сомнений. Сомнения есть в другом.

Это место реально. Пабы заманивают элем за пятьдесят пенсов, в поликлинике стоит компьютер Commodore, всюду развешаны листовки о симптомах гриппа и карантине, в каждом доме – горки окровавленных носовых платков. Долина Ятон выглядит как место, где кто-то действительно мог жить и умирать.

И тем страннее наблюдать, как его оградили от любых взаимодействий.

Нет, правда. Это странно. После Dear Esther была **Gone Home** – в этой игре каждую скомканную бумажку можно поднять и покрутить в руках, причем обложка одной книжки, брошенной в отцовской библиотеке, может рассказать о герое больше, чем иная сцена в Rapture.

Возможностью спрятать часть истории в окружении The Chinese Room пренебрегли – хотя она явно помогла бы рассеять малозначительные истории первых нескольких глав. В Rapture можно смотреть по сторонам, но нет особого смысла: к *красивости* привыкаешь, а почти все зацепки подтверждают давным-давно сделанные заключения.

Мир Rapture вроде бы приглашает себя исследовать, но любая попытка свернуть с пути оборачивается пустой тратой времени. Четыре двери из пяти оказываются закрытыми, а тайные тропинки, как правило, ведут в тупик, вынуждая возвращаться с пустыми руками. Притом невыносимо медленным шагом или чуть менее медленным бегом.

Достаточно перестать следовать за сгустком света, чтобы почти тут же потерять нить. Кто-то скажет, что теряться нормально, что моменты затишья нужны, чтобы уйти в себя, погрузиться в размышления, и все такое. Но постановка сцен и так подразумевает достаточно много хороших созерцательных эпизодов, а заблуждаться – вредно. Это как если бы тихие моменты в вашем любимом **«Сталкере»** Тарковского не заканчивались, пока вы не найдете выход из реального лабиринта. Созерцание и блуждание в потемках плохо совместимы.

В конце концов, даже Dear Esther на фоне Rapture кажется стройнее – потому что там почти невозможно потеряться. Rapture красивее и детальнее как инсталляция, возможно даже живее и эмоциональнее как история, но как тщательно выстроенный, выверенный «опыт» это катастрофа.

■■■

Смешно, но единственный геймдизайнерский прием, которым Everybody's Gone to the Rapture пользуется осознанно, – это принудительное замедление ходьбы, чтобы музыка красиво ложилась на видеоряд и вы чувствовали себя *еще большим* тормозом.

Но эта игра работает вопреки. Она состоит из четырех вещей: картинка (солнце за пару секунд облетает сцену, день сменяется ночью, небо усыпают звезды – и в правильные моменты это красиво до умопомрачения), звук (тишина, музыка, а потом снова тишина и переливающийся из уха в ухо потусторонний свет), эмоциональные британцы разных сортов (серьезно) и, простите ради бога, ходьба.

Ходить в Rapture здорово – лучше, чем где бы то ни было. Но лишь до тех пор, пока не начнешь искать лишних приключений. ■

ПОРАДОВАЛО:
– катастрофически красивое захолустье;
– саундтрек Джессики Карри и безупречный саунд-дизайн;
– эмоциональные и реальные истории простых людей.

ОГОРЧИЛО:
– прежде чем люди действительно начнут волновать, пройдет час или даже два;
– затянутость и постоянно ломающийся темп поисков;
– отсутствие интерактивности там, где она пришлась бы к месту.

ДОЖДАЛИСЬ?
Красивейшая прогулка по британской глуши – с историей, которая раскрывается методами еще одной ненужной инди-игры про Слендермена. Everybody's Gone to the Rapture больше, эффектнее, свободнее, чем предыдущие игры The Chinese Room, но большую часть открывшихся возможностей она безнадежно упустила.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

7,0

«Хорошо»

ПЕРЕНЕСТИ КОШМАР

Как сделать коридор из P.T. на Unity

ФАРРАН КУРЕШИ

В свободное от преподавания время дизайнер Фарран Куреши занимается независимой разработкой игр. Его работа и хобби иногда сталкиваются – для семинара по трехмерному моделированию Фарран хотел подготовить модель квартиры, но в итоге остановился на коридоре из **P.T.**: интерьер очень похож на квартиру, внутри много интересных деталей, которые непросто смоделировать. К тому же скачать P.T. больше нельзя, а в таком виде проект хоть немного вернется к жизни. Передаем Фаррану слово:

ПОДГОТОВКА

Для начала я сделал пачку снимков того самого коридора в P.T. PS4 позволяет вам загрузить эти снимки в социальную сеть (твиттер, фейсбук и т.п.) или сбросить их на флэшку. Моя флэшка оказалась неподходящего формата, так что пришлось создать еще одну учетку на твиттере и слить туда все отснятые кадры.

Но твиттер по умолчанию ужимает все изображения. Чтобы добраться до 1080-пиксельных оригиналов, я искал ссылку на картинку (в Хроме – F12 для просмотра кода, щелчок по лупе в верхнем левом углу, потом щелчок по картинке в твиттере), добавлял в конце ":orig" и так получал полноразмерное изображение. Мороки побольше, чем с флэшкой, но все получилось, к тому же так эти кадры могут видеть все на @ptscreenshots.

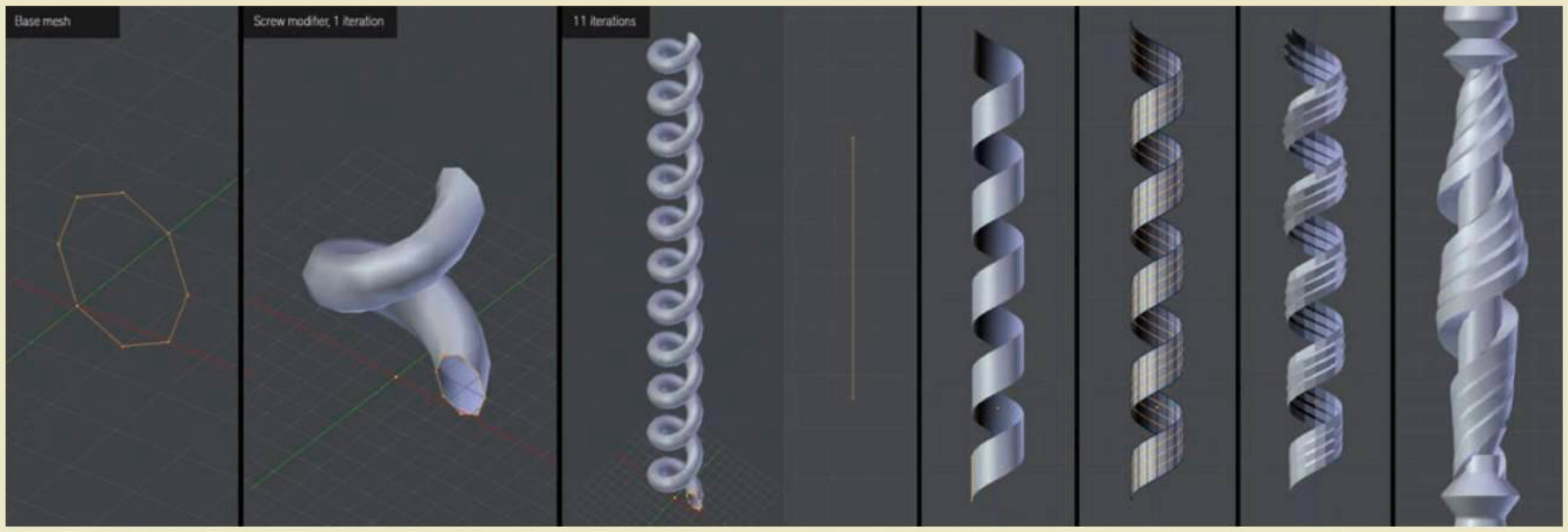
МОДЕЛИРОВАНИЕ

Коридор в этом плане оказался довольно прост – за несколькими исключениями. Больше всего хлопот доставили модели телефона и одной из ламп. Как ни странно, модель Лизы далась мне проще. С телефоном я застрял на крученом шнуре – не мог поначалу понять, как же его сделать. Была идея нарастить объем на кривую. В конце концов я нашел винтовой модификатор. Благодаря замечательному пропорциональному редактору в Blender шнур стал выглядеть естественно. У лампы сложной оказалась витая средняя часть – то, как завитки меняют форму. Но с винтовым модификатором я уже разобрался! Создал основу, разрезал и в пропорциональном редакторе закрутил завитки в требуемую рельефную спираль:

Не идеал, но близко к оригиналу.

ТЕКСТУРИРОВАНИЕ

С текстурами тоже было просто. Фотографии в рамках я вынул прямо из P.T. при помощи прекрасной функции «поделиться» на PS4, а все остальное взял с cgtextures.



СНАЧАЛА Лизе хотели сделать анимацию ходьбы, но получилось слишком неестественно

com и пару штук – с mayang.com. Для зеркальных отображений я убавил насыщенности оригиналам и поиграл с резкостью и яркостью. Для карт нормалей использовал плагин NVIDIA для Photoshop – он справился с задачей, но оставляет желать лучшего, особенно 3D-предпросмотр. Один мой друг настоятельно советовал перейти на Crazybump или Quixel – нужно просто взяться и изучить их.

АНИМАЦИЯ

Четыре объекта анимированы в Blender: люстра, хлопающая дверь, тараканы и женщина (Лиза). С люстрой и дверью все было просто и ясно.

У тараканов я в основания ног устроил шарниры, привязал их все к туловищу и просто быстро проворачивал, имитируя бег насекомого. И никакой скелетной анимации! А двигаются они у меня по дугам, проложенным в Blender, к которым применена функция Root Motion на Unity. Для большего разнообразия я подключил к анимации скрипт, случайным образом приостанавливающий движение и делающий эти тараканьи бега более правдоподобными.

ЛИЗА

Ненавижу моделировать человека с нуля, особенно когда для анимации нужна хорошая топология. Раньше я уже использовал женскую модель с cgcookie.com, у нее была отличная топологическая сетка, ее я и взял за основу. Потом я подогнал пропорции ближе к Лизиным, ориентируясь по всем кадрам, какие смог нагуглить. Следующим шагом была одежда, потом моделирование волос и скелетная анимация в дополнении Rigify для Blender.

Из текстур я использовал изображения ткани и пятен крови и разнообразил ее одежду как мог. Еще сделал базовую текстурную прокраску в Blender – добавил грязи и теней помягче на платье. Она щеголяет в текстуре 2048 x 2048, которую стоило довести до 4096 x 4096, после того, как я узнал, что так поступили с персонажами в **Dark Souls 2**.

Пример моделирования можно увидеть на этой странице.

СБОРКА ДЕКОРАЦИЙ НА UNITY

И этот процесс был незамысловат. Единственное, чего мне делать не стоило, – использовать тайлы на полу, стенах и потолке, получилось не слишком хорошо.

Сначала я применил эффект наложения только к объектам, которых игрок может коснуться, но потом затронул и объекты помельче, чтобы точнее передать глуби-

ПОПРОБУЙТЕ УГАДАТЬ – тут оригинальная P.T. или ее копия?

ну резкости камеры. Этот эффект зависит от рейкастинга на объектах, находящихся перед камерой, – так, отсутствие наложения, скажем, на люстре означало бы, что игрок мог смотреть прямо на нее и все равно видеть размытое изображение, потому что лучам не с чем было бы пересекаться и камера фокусировалась бы на стене за люстрой.

Я обнаружил, что в основном прямой свет с небольшой примесью отраженного больше всего походит на освещение в P.T. Оба светильника в коридоре – точечные источники рассеянного света, в люстре – широкоугольный прожектор, привязанный к ней, чтобы свет покачивался вместе с люстрой.

ЗВУК

Это была моя первая серьезная попытка работы со звуковой системой Unity. Ранее я уже обращался к ней в игровых импровизациях, но теперь дело было гораздо серьезнее.

Большую часть звука я записал напрямую из P.T. С PS4 залил все записанное в мою учетку на YouTube. Оттуда я скачал файлы в формате mp4, извлек звуковую дорожку в VLC и сколько мог вытянул в Audacity. Я постарался поймать звуковые эффекты источника как можно чище. К примеру, звук шагов и поскрипывание пола писал в самом начале коридора, где проще всего убрать фоновые шумы.

С прочими эффектами – звуком выключения света, заунывной фоновой музыкой и другими – мне помог freesound.org. Это отличный сайт с приемлемым по большей части звуком, и звук этот бесплатный, так что жаловаться не приходится.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Сперва я не собирался подключать игровой процесс из P.T. Я начал с простого прохода по коридору и возможности рассмотреть модельки – для семинара большего и не требовалось. Но в коридоре было слишком тихо – отчего бы не добавить звука... Так я и попал: вслед за звуком очень просто оказалось добавить фонарик и масштабирование. И по-быстрому – анимацию хлопающей двери. И спорим, что смоделировать несколько тараканов – дело несложное... Словом, из модели трехмерной сценки проект превратился в мини-игрушку.

Я не оставил игрокам возможности пройти в дверь в конце коридора и вновь попасть в его начало, как в P.T. Нет, я решил по возможности сохранить рассудок и действовать как можно проще. В итоге я ориентирую игрока в коридоре в основном по звуку, а объекты изменяются, выходя из поля зрения. Достигается это при помощи триггеров – очень популярный дизайнерский прием расстановки на локации невидимых «ящичков»: когда игрок их проходит, срабатывает триггер какого-нибудь события. Всего в коридоре таких триггеров около десяти; прикосновение к любому запускает нужный мне эффект – хлопает дверь, выключается свет, туман меняет цвет... И активируется следующий в цепочке «ящик».

ВИТОЙ ПРОВОД И ЗАВИТКИ на лампе оказались для Фаррана самыми непростыми деталями в моделировании

ФИЛЬТРЫ КАМЕРЫ

Я использую множество фильтров, добиваясь как можно более близкой к P.T. картинки. Они накладываются, один за другим. Выше можно увидеть кадры с фильтрами и без.

ЗАМИНКИ

Разработка прошла на удивление гладко – наверное, потому, что сценка была очень проста. Но, как я уже говорил, я замостил пол, потолок и стены, и это оказалось во многих отношениях неудачным решением.

К примеру, стало сложнее уложить коридор в правильные пропорции – меня ограничивали размеры плитки метр на метр. Я выкрутился, сжав и растянув несколько плиток, – и текстура на них ужалась или растянулась соответственно. Спасибо, хоть на стенах и потолке такая текстура, что это не бросается в глаза. После изменения размера плитки больше времени ушло на ее аккуратную укладку. Плитка вполовину меньше исходной – это еще ничего, а вот 0,3785 от оригинала, как под окнами, – дело другое. На такие пустяки было потрачено лишнее время. Вместо этого мне стоило воспользоваться чем-то вроде ProBuilder, позволяющим выстраивать геометрию уровня из полигонов с изменяемым размером, автоматической UV-разверткой и замощением. Похожий инструмент был в Hammer-редакторе у Valve, и он был просто потрясающий. В будущих проектах именно таким инструментом я и воспользуюсь.

Вторая проблема была с трафаретами – прозрачными текстурированными пластинами, делающими поверхности более детальными. На стены и потолок я положил трафареты с трещинами и грязью, и при всей простоте выглядели они отлично. Но почему-то Unity при расчете освещения толком не «видит», что трафареты большей частью прозрачны, и если трафаретов на плитке слишком много, то освещение начинает работать неправильно.

Я решил эту проблему, убрав или уменьшив трафареты, занимавшие слишком много места. Уверен, что не будь там плитки, проблема бы и не возникла. Опять эта клятая плитка!

ИТОГО

104 часа за четыре недели. Половину этого времени я спал по четыре часа в день. Сеансы моделирования по восемь часов длиной и мысли о том, что бы еще реализовать. Здорово было! Мне удалось немного потестировать игру, когда мы с друзьями были на выставке K-days в Эдмонтоне. GDX пригласили нас показать свои личные разработки – я и демонстрировал то коридор из P.T., то **The Outline**, свою другую игру. Моя копия получилась довольно страшной – такой страшной, что пара подростков убежала с криком, роняя стулья. Самый запоминающийся момент! ■

MGS ПРОЩАЕТСЯ С КОДЗИМОЙ

ЧТО БУДЕТ ДАЛЬШЕ С KONAMI

ПАВЕЛ БАЖИН

ГИЛЬЕРМО ДЕЛЬ ТОРО: «Если я снова стану делать игры, может начаться третья мировая война»

Грандиозный скандал с отменой **Silent Hills** и разрывом отношений между Хидэо Кодзимой и **Konami** переполошил общественность. Как это произошло? Что происходит в издательстве? Какое будущее ждет **Silent Hill** и **Metal Gear Solid V**, триумфально стартовавшую в начале сентября? Ситуацию подогревали откровения сотрудников издательства и новости о том, что Konami полностью бросает разработку консольных игр и уходит на мобильники и планшеты. В этой статье мы решили дать собственную оценку драме года, развернувшейся в Стране восходящего солнца. Материалов, в которых Konami выставляется монстром-кровопийцей, убившей все свои популярные серии, хватает с избытком. Поэтому мы, исходя из духа противоречия, решили не зацикливаться на ошибках компании и оценить ситуацию максимально беспристрастно.

KONAMI И КОДЗИМА

Принцип бритвы Оккама подсказывал, что, какая бы причина ни крылась за разрывом отношений между Konami и Кодзимой, эта причина – деньги. Как часто бывает в такого рода скандалах, очень скоро в Сети появились пикантные подробности происходящих за кулисами Konami перемен. Первым источником оказалась композитор серии Metal Gear Solid Рика Муранака, которая никаких особых секретов не раскрыла, но подтвердила, что причиной расставания стало нежелание Konami оплачивать чрезмерные запросы Кодзимы.

В нашей рубрике мы не раз отмечали, что в последние годы известные геймдизайнеры из рядовых сотрудников превратились в настоящих звезд, а их имена стали настоящими брендами. После того как издатели загубили десятки игровых серий, а известнейшие студии растеряли ключевые кадры, настоящим знаком качества могут служить только конкретные люди, имеющие достаточно возможностей и авторитета, чтобы навязывать свое мнение и делать действительно хорошие игры. А с появлением Kickstarter и других источников финансирования такие разработчики получили независимость от своих работодателей – не зря в последнее время мы так часто слышим при анонсах заверения, что эта игра – от создателей того-то и сего-то, а значит, наивысшее качество гарантируется.

Звезда калибра Кодзимы не особо печется о своем месте работы, а всех издателей воспринимает исключительно как кошельки с ножками, которые должны бегать

Фото: Сергей Галенкин

НА GAMESCOM 2015 Konami присутствовала довольно скромно. Зато здесь можно было познакомиться с настоящими Снейком и Квает. Почти настоящими. Почти познакомиться. Ну, мимо пройти точно можно было

КОДЗИМА: «Я не хочу, чтобы обо мне думали как о создателе Metal Gear»

НЕ ТАК ДАВНО серия Pro Evolution Soccer считалась эталоном качества, и ее часто ставили в пример разработчикам FIFA. Теперь они поменялись местами, и PES стремительно теряет свои позиции

вокруг него и предлагать деньги. Вот только Konami таким кошельком быть отказалась, потакать капризам Хидэо – тоже. К этой весне Кодзима израсходовал $80 млн, а игру так и не сделал. Вместо этого он задержал релиз и попросил еще денег. Таким образом бюджет только на разработку игры составил порядка $90 млн (скорее ближе к $100 млн), плюс Konami явно хорошо вложилась в маркетинговую кампанию, на которую можно запросто накинуть еще миллионов пятьдесят.

Для справки: бюджеты экономичных студий составляют около $10 млн. Примерно столько стоили известные польские проекты **The Witcher 2** и **Dead Island**. Западные студии расходуют $20-30 млн на игру средней амбициозности. Проекты класса AAA стартуют с $40-50 млн и упираются в бесконечность: бюджет **God of War 3** – $44 млн, а на **Gran Turismo 5** ушло $60 млн.

Бюджеты в $100 млн и выше относятся к категории сверхкрупных, проекты такого уровня даже при нынешней дороговизне игр можно пересчитать по пальцам. Тем не менее, с учетом первых оценок и общего качества игры, финансовые аппетиты Кодзимы можно считать вполне адекватными. Для Konami серия MGS – последний действительно прибыльный бренд, позволявший ей выйти на западный рынок блокбастеров. Любое другое крупное издательство заплатило бы эти деньги и не поморщилось бы, однако так уж получилось, что Konami – это далеко не «любое издательство».

После того как на японском рынке начался кризис, компании типа **Sony**, **Capcom** и **Square Enix** приняли новые правила игры и стали типичными западными издателями с едва ощутимым японским колоритом. Зато Konami до сих пор остается на сто процентов японской компанией: содержит развитую сеть игровых автоматов, увлекается мобильным рынком (потому что сейчас вся Япония играет на смартфонах и портативах) и делает типичные японские игры – малобюджетные, для которых продажи в несколько сотен тысяч копий уже успех, а миллион-два вообще предел всех мечтаний.

Silent Hill и в лучшие времена едва набирала 1-2 млн копий, и даже весьма неплохая и амбициозная Castlevania, ради которой издательство возило на выставки коллекцию гробов и статую Бельмонта в натуральную величину, не сумела сорвать банк. Весьма прибыльная ранее серия **Pro Evolution Soccer** не выдержала конкуренции с обновленной **FIFA** и на протяжении последних нескольких лет устойчиво теряет популярность. И знаменитый некогда **Dance Dance Revolution** сошел со сцены, уступив место западным **Just Dance** и **Dance Central**.

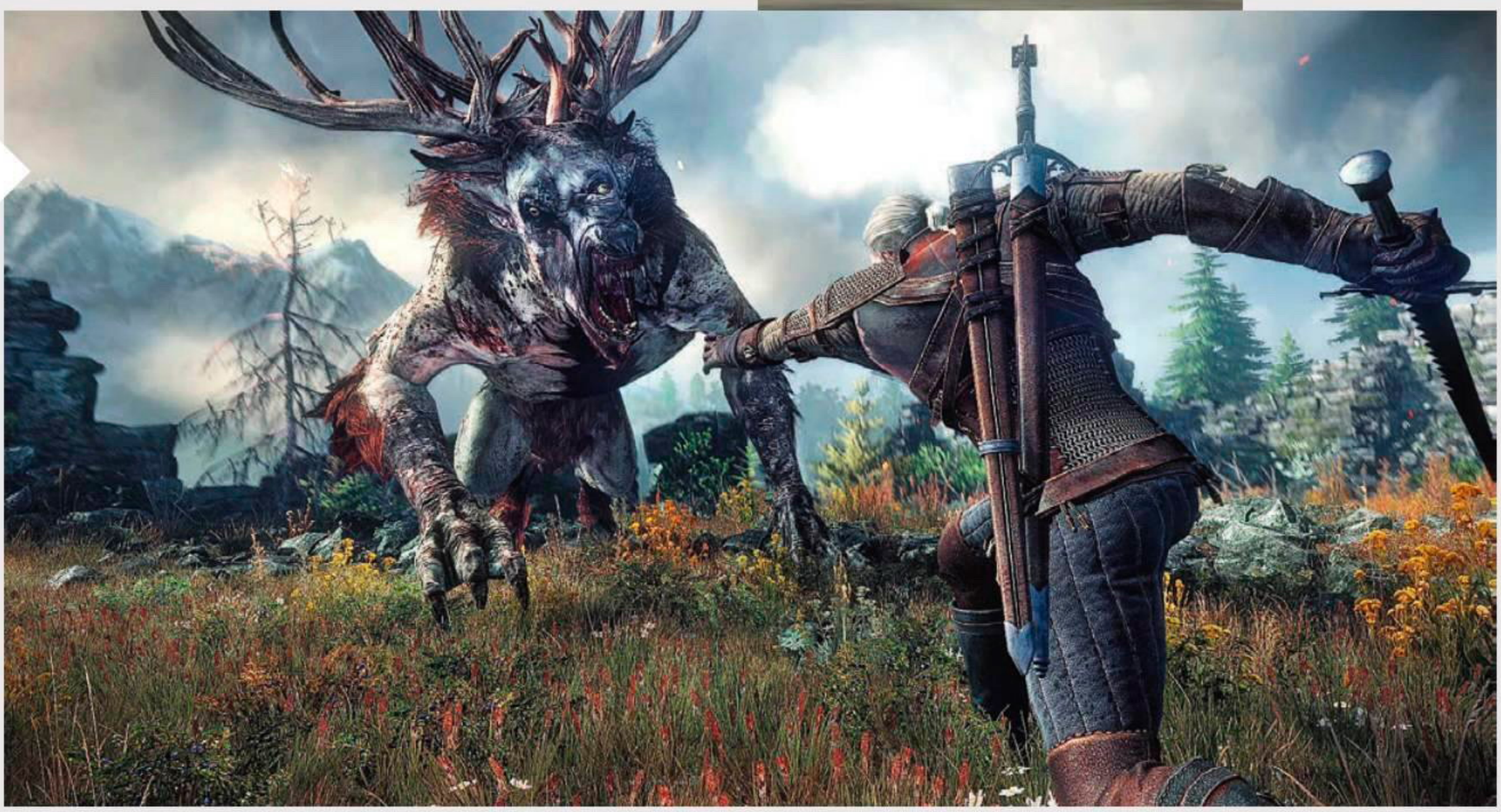
Почему Konami сдает позиции? Прежде всего из-за своего нежелания участвовать в гонке бюджетов, а с такими настроениями в современной консольной индустрии не

МИССИЯ DEJA VU в Ground Zeroes: путешествуем по местам боевой славы и стираем знакомые логотипы. Согласитесь, Кодзима явно хотел нам этим что-то сказать…

Фото: Tischbeinahe

ОДНОЙ ИЗ СФЕР ДЕЯТЕЛЬНОСТИ KONAMI являются автоматы патинко – этакий азартный вариант пинбола. В Японии настоящий культ на такие штуки

КОДЗИМА НЕ ПЕРВЫЙ звездный геймдизайнер, покинувший Konami. Несколько лет тому назад отсюда ушел Ёситака Мураяма, создатель Suikoden, после чего серия скончалась в страшных мучениях



СРАВНИВАЕМ MGS V и третьего «Ведьмака»: поляки уложили в бюджет $82 млн и создание игры, и ее рекламу. Еще и времени на разработку потратили куда меньше!

выжить. Сегодня затраты на рекламу западных проектов запросто могут превосходить стоимость разработки самой игры. Схема конкурентов оказалась более перспективной: больше рекламы – больше продажи – больше прибыли – больше денег на разработку (а значит, выше качество) – еще больше рекламы… и так до бесконечности.

Metal Gear Solid, номерные серии которой регулярно расходились тиражом в 5-7 миллионов, был идеальным кандидатом на включение в «большую игру». Да, дорого. Да, риски огромные. Но и прибыль можно получить феноменальную. Одна успешная серия может обеспечить сладкую жизнь целому издательству. Для Konami, которая все прошляпила, не освоила онлайн и упустила шансы выйти на западный рынок, это был шанс одним махом выйти в высшую лигу. Оставалось решить вопрос, хочет ли она этого?

В ходе нашего рассказа могло сложиться впечатление, что Konami – бедная маленькая компания, прозябающая на поглощенном кризисом японском рынке. На самом деле это одно из крупнейших в мире издательств, чьи доходы хоть и меньше, чем у EA, но не радикально, где-то раза в два ($4 млрд против $2 млрд). Финансовые отчеты не огорчают инвесторов убытками, компания стабильно работает в плюс. Да, значительную часть доходов приносят либо не совсем игры (игровые автоматы, игровые залы), либо совсем не игры (кино, аниме, фитнесс-клубы). И да, с традиционными играми, как мы отметили выше, у компании в последнее время не ладится. Ну так тем хуже для этих самых «традиционных игр»!

КАК KONAMI ПОДСЕЛА НА МОБИЛКИ

Давно известно, что азиатский рынок считается лакмусовой бумажкой для определения глобальных трендов развития игровой индустрии. Музыкальные игры, free-to-play, социалки-казуалки, а теперь и мобильный рынок – все это сначала появляется и развивается в Азии, а до западных рынков доходит с опозданием в несколько лет.

Так что, глядя на Азию, можно увидеть наше с вами будущее, только лучше этого не делать, потому что будущее это ужасно. Или прекрасно, кому как. Консоли находятся здесь на последнем издыхании: даже в Японии спрос на приставки ново-

Фото: Сергей Галенкин

ИМЕННО KONAMI двадцать лет назад создала и популяризовала жанр музыкальных игр в Японии и по всему миру. Сегодня ее Dance Dance Revolution находится в тени более удачливых последователей

ПОМНИТЕ CONTRA? Вот вы помните, а Konami, похоже, про нее забыла. Тем не менее у фанатов очень скоро может появиться достойный заменитель – платформер с разрушаемым окружением MegaSphere

го поколения находится на крайне низком уровне, в остальных странах все еще хуже, а в Китае все совсем плохо. Япония сидит за мобильниками и планшетами, в Китае и Южной Корее, помимо мобильных платформ, сильны позиции PC.

Возникает вопрос – зачем же тогда японские издатели рвали на груди тельняшки и рвались на западный консольный рынок? Просто на PC и мобильных платформах им было неуютно. Денег на мобилках раньше было мало, а конкуренция огромная. Аудитория, конечно, гигантская, только пойди докричись до нее – журналов игровых не читает, трейлеры рекламные на YouTube не смотрит, да и вообще играми особо не интересуется.

Поэтому японские издатели отправились на Запад, чтобы и дальше делать и продавать большие и серьезные игры. Зато Konami осталась в Японии и с удовольствием начала осваивать планшеты и мобильные телефоны, причем довольно успешно. Еще в 2010 году она выпустила социалку **Dragon Collection**, которая при бюджете менее миллиона баксов стала настоящим хитом, а по ее мотивам были нарисованы комиксы, снято аниме и выпущены серии игровых автоматов.

Посмотрев на успехи игры и посчитав затраты на освоение приставок нового поколения, Konami серьезно призадумалась… А затем начала сдвигать приоритеты в сторону мобильного сектора, попутно закручивая гайки на консольном направлении. В частности, постепенно ликвидировала в своих офисах развязную «творческую атмосферу». Мол, если ума не хватает делать хорошие игры как белые люди, будете делать мобильные игры от звонка и до звонка как сибирские каторжники.

Понять смену настроений Konami можно. Если сравнивать по деньгам, на бюджет одного MGS V можно было выпустить сто игр для мобильных. И риски меньше, и прибыль выше. Плюс к этому, будущее консольного рынка вообще находится под большим вопросом. И в качестве добавочного риска – отсутствие успешного опыта борьбы с нынешними мастодонтами западного рынка, такими как EA, Activision, Ubisoft и прочими (зато неуспешного – сколько угодно). Нет ни связей с надежными западными студиями, ни собственных команд – один только капризный и ненадежный Кодзима со своей студией, который в любой момент может собрать вещички и свалить к конкурентам.

Так значит выход – уйти в мобильный сектор? Несколько лет вокруг него была большая шумиха, затем все успокоились, а теперь опять начали по новой. Что там вообще происходит, почему все шумят и выстраиваются в очереди? Может, там нефть нашли или пиво бесплатно наливают?

РОМАНТИКА ЗАКОНЧИЛАСЬ

Мировой рынок мобильных игр уже почти год живет во власти апокалиптических настроений. Выпучив глаза, западные разработчики бегают по страницам профильных сайтов и пугают читателей разного рода ужасами про нашествие страшных топовых издателей, которые выгребают из пользователей все деньги, оставляя за собой лишь пустые карманы с гривенниками да пятаками.

Одновременно они с ностальгией вспоминают о недавних временах, когда в мобильной индустрии царила самая настоящая анархия и для успеха студии нужны были лишь деньги. Игра тоже была нужна, но вместо того, чтобы ее придумывать, можно было просто перерисовать любой понравившийся чужой проект.

Гонка рекламных бюджетов закончилась быстро и с предсказуемым результатом: стоимость привлечения пользователя зачастую оказывается больше, чем доход с него. Доходит до маразма. Так, создатели **Clash of Clans** получают со своих расходов на рекламу полпроцента прибыли. Полпроцента! Представьте, пользователь тратит 100 рублей – и из них 99,5 рублей компания отдает за вывешивание баннеров по всей Сети! При этом за счет огромного оборота прибыль все равно измеряется миллионами долларов.

Все это привело к тому, что в 2014-2015 годах мобильный сектор начал стремительно меняться. Святая конкуренция каленым железом выжгла отсюда всех авантюристов и халявщиков, освободив дорогу серьезным компаниям. Деньги теперь здесь водятся большие, топовые игры собирают по несколько миллионов в сутки.

Что все это дает нам, нормальным игрокам? Очень многое. Приход крупных издателей неизбежно породит новый виток конкуренции, но уже на более высоком уровне. Даже сейчас с ростом бюджетов и появлением серьезной аудитории на мобильных платформах начали появляться вполне адекватные проекты. Пока рынок все еще забит трэшем, но в любой момент может произойти переход количества в качество.

И именно Япония имеет все шансы инициировать этот переход. Ее мобильный рынок опережает остальной мир на пару лет, здесь есть опыт создания серьезных игр для портативов, есть серьезная аудитория и – главное – есть издатели типа Konami, которые не успели выйти на западные рынки во времена взлета PC (и последующего взлета некстгена) и которые жаждут реализовать второй шанс, предоставляемый им мобилками.

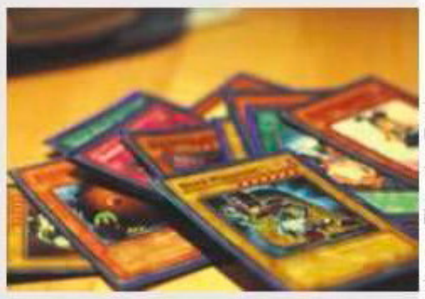


Фото: Timothy Tsui

ЧТО ВЫ СЛЫШАЛИ про коллекционную карточную игру Yu-Gi-Oh? А между тем это самый прибыльный проект Konami – рекорд Гиннесса как самая популярная ККИ в мире и десятки миллиардов проданных карточек

УСПЕХ FALLOUT SHELTER открыл глаза на страшную правду: если делать нормальные игры для нормальных людей, то совершенно ненормальная мобильная платформа становится… нормальной!

Фото: Ervins Strauhmanis

Ужасы нашего городка
Уважаемое японское финансовое издание Nikkei опубликовало душераздирающие подробности об условиях работы внутренних студий Konami. Оказалось, что уходящих на обед разработчиков заставляют отмечать продолжительность своего отсутствия в системе учета времени, а фамилии опоздавших вывешивают для публичного обозрения. Если же сотрудник серьезно провинился, не выполняет нормативы или вовсе стал бесполезным, его не увольняют (благо контракты в Японии заключаются пожизненные), а переводят в разряд чернорабочих – на должности уборщиков, охранников или на принадлежащую компании фабрику по сборке игровых автоматов. То есть фактически человека начинают выживать из компании, мотивируя на добровольное увольнение.

Камеры в офисах контролируют перемещения сотрудников, вся переписка и активность в социальных сетях также находятся под наблюдением. такая рабочая атмосфера характерна не только для Konami, но и многих других японских компаний.

Что характерно, в Японии бывает и хуже. Например, есть компании со связями в якудза, причем для игровых издательств, содержащих залы игровых автоматов, эта тема особенно актуальна. Известны случаи, когда в качестве «продюсеров» нанимали обычных бандитов, насилием и запугиванием заставлявших команды укладываться в отведенные сроки.

Поэтому, когда мы читаем новости о том, что Konami уходит с консольного рынка, не стоит однозначно воспринимать это как отказ от создания хороших игр в пользу сомнительных проектов. Мы не выступаем в роли «адвокатов дьявола», да и сама Konami довольно своеобразная контора, чтобы за нее заступаться. Тем не менее рынок сейчас готов признать планшеты и мобильные полноценной игровой платформой – такой же, как PC и консоли. Для этого все готово: есть и деньги, и игроки, и желание разработчиков, и потребность в качественных проектах. Осталось лишь найти того, кто сделает первый шаг.

SILENT HILL И MGS

Когда Konami говорит о том, что бренды Silent Hill и MGS для нее важны, – она не шутит. Такими вещами так просто не разбрасываются. Другое дело, что фанаты не видят эти игры вне PC и консолей, и тут их мнение с руководством компании действительно может разойтись… Гадать бессмысленно, все будет зависеть от продаж MGS V. Продадут миллионов десять-пятнадцать копий, и начало разработки шестой части MGS для консолей можно считать свершившимся фактом.

Другое дело, что эта игра однозначно будет создаваться без Хидэо Кодзимы. Не надо быть ясновидцем, чтобы понять – в произошедшем разрыве Кодзима виноват наверняка не меньше, чем Konami, а возможно, что и больше. Он делает MGS уже почти тридцать лет, и за это время любимый проект успел превратиться в монстра, пожирающего его свободу. Еще во времена MGS 2 Кодзима говорил, что эта игра станет последней. То же самое он говорил перед выходом MGS 3. А затем – во время разработки MGS 4.

На этот раз все серьезно, но, похоже, даже фанаты не слишком огорчены случившимся. Они видели, какой может быть MGS с Кодзимой. Теперь они получат шанс посмотреть, какой станет с ним совершенно новая игра. «Я еще не показал миру всего, на что способен. Это может звучать претенциозно, но я не хочу, чтобы обо мне думали как о «создателе Metal Gear». Есть много других вещей, которые я могу сделать», – сказал Кодзима в одном из интервью, добавив, что мечтает, чтобы к фразе «создатель Metal Gear» со временем добавилось название еще какой-нибудь игры.

Ну а со своим творением он, похоже, попрощался задолго до начала всей этой истории. На PS3 и PS4 в **Metal Gear Solid V: Ground Zeroes** есть эксклюзивная скрытая миссия Deja Vu, в которой среди всего прочего требуется стереть все надписи игр, в разработке которых принимал участие Кодзима. Имеются здесь также надписи других игр, но их стирать нельзя – при наведении курсора вам сообщают, что ничего особо интересного тут нет. А когда сотрете все, голос Миллера говорит о том, что, хоть вы и стерли все надписи, они все равно будут жить внутри вас. В свете удаления имени Хидэо Кодзимы со всех материалов, касающихся MGS V (и даже саму студию Kojima Productions уже переименовали в безликий «Отдел разработок №8»), эта сцена приобретает совершенно конкретный смысл.

Интересно, что Кодзима вложил в MGS V огромный задел для будущего роста, как будто сознательно делал игру, которую можно будет продолжить развивать без его участия. По первым впечатлениям можно сказать, что следующей части не помешает более разнообразный и живой мир, а то вселенная, состоящая исключительно из военных баз, – это немного перебор.

Что касается отмены Silent Hills, то тут, увы, порадовать нечем. Великое возрождение серии отменяется. Хотя игровая общественность сделала из игры культ, а журналисты готовы обмусоливать каждый слух, касающийся игры, на продажах это отражается слабо. Хотя тут виновато само издательство, которое принимает странные решения, не понимая, что аудитория игры очень продвинутая –

ДЕЛЬ ТОРО умеет воплощать на экране свои богатые фантазии, также как Кодзима умеет воплощать свои задумки в коде игры. Да, какой потрясающий дуэт мог бы получиться!

ПОКА ФАНАТЫ ПИШУТ ПЕТИЦИИ за воскрешение невинно убиенной Silent Hills, шустрые инди-разработчики уже собираются запустить на Kickstarter «духовного наследника» под названием Allison Road

И НАПОСЛЕДОК ПОРЦИЯ ПОЗИТИВА от исполнительного директора Microsoft Питера Мура: «В конце концов Кодзима и Konami обнимутся и поцелуются. И все у них будет в порядке!»

и перед покупкой обязательно проверит, не пытаются ли ей подсунуть «осетрину второй свежести».

Кодзима и Дель Торо могли своими именами вытянуть проект на массовый уровень, но этот вариант можно исключать. Дель Торо сперва излучал оптимизм и говорил о возможности сотрудничества с Кодзимой без участия Konami, но затем погрустнел и заявил, что уходит из игровой индустрии вовсе. А точнее, прекращает попытки туда зайти: первая попытка закончилась банкротством **THQ** и отменой **inSANE**, вторая – разрывом Кодзимы и Konami, ликвидацией Kojima Productions и отменой Silent Hills. «Чтобы ненароком не разрушить еще чью-нибудь жизнь, я решил больше никогда не заниматься видеоиграми. А иначе – начну с кем-нибудь работать, и его дом взорвется, или еще что-нибудь случится», – мрачно шутит Гильермо в ответ на вопросы журналистов о своих будущих проектах.

■■■

Подводим итог. Скандал между Хидэо Кодзимой и Konami произошел на фоне больших перемен в стратегии издательства: Konami неуклонно движется в сторону признания мобильных платформ. Лет через пять для серьезных игроков держать в руках планшет будет таким же привычным делом, как геймпад или мышку. С выходом MGS V серия, наконец, попрощалась со своим создателем, и каждый из них отправился дальше своей дорогой. Для Кодзимы теперь открыты все пути – может найти себе богатое издательство и заняться очередным блокбастером, а может создать какой-нибудь бюджетный артхаусный проект. Последний вариант, кстати, весьма вероятен. Творческим личностям очень тесно в рамках производства игр AAA-класса, которые зациклены на бюджетах и сроках сдачи. А лучший отдых от всего этого – смена формата. Kickstarter и независимые инвесторы помогают звездам уровня Кодзимы обналичивать свое имя не хуже, чем чек в банке. Что же касается MGS и Silent Hill… Вполне возможно, что в следующий раз мы увидим их на экране планшетов. Но лично мы не боимся такой перспективы. Не потому, что она маловероятна, а просто потому, что с оптимизмом смотрим на возможности и перспективы мобильного рынка. Ведь планшет – это всего лишь экран. Что именно на нем появится, зависит не от издателей и даже не от разработчиков. Это зависит только от нас, игроков. ■

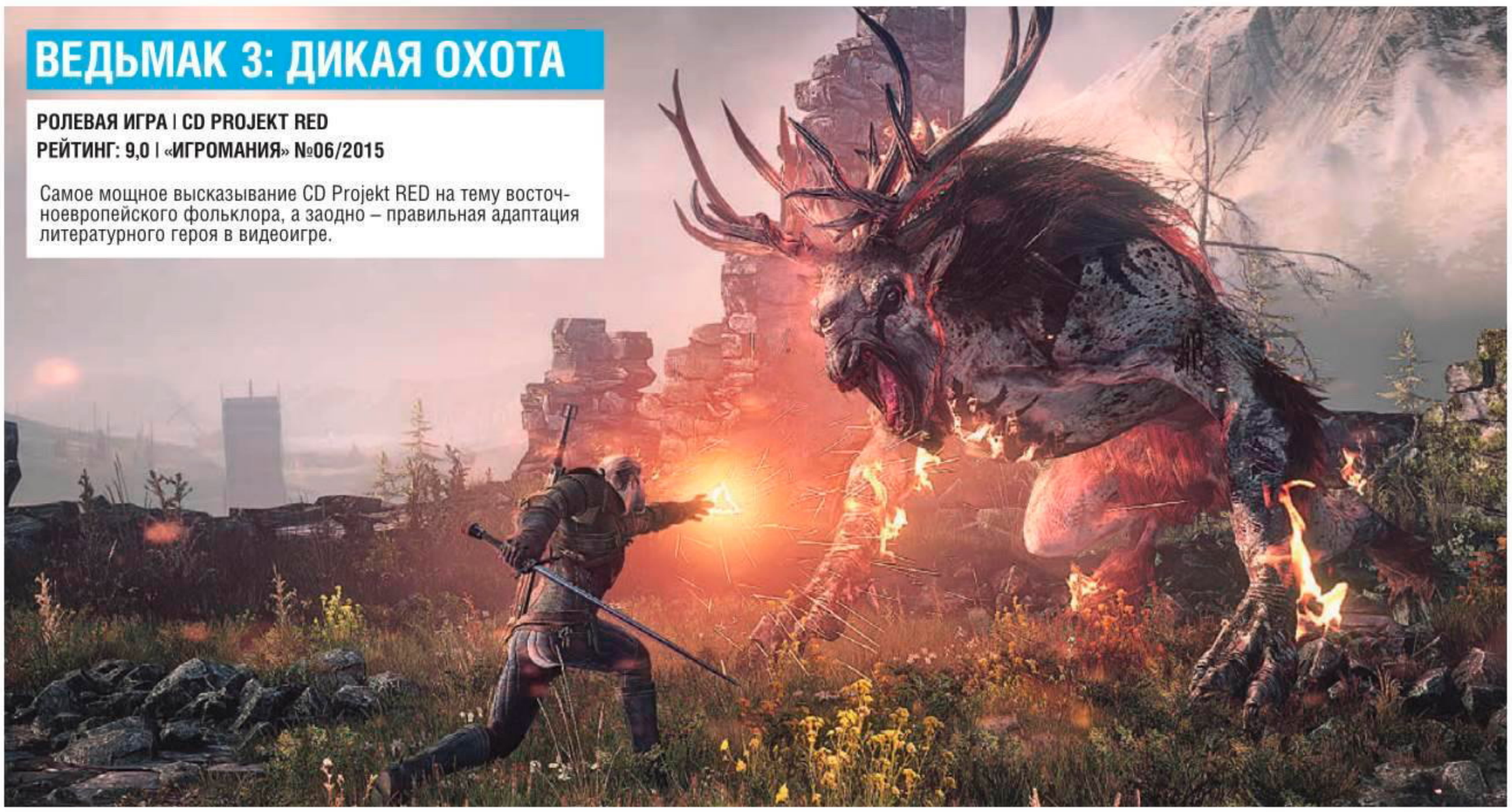
ЗНАЙ ВРАГА В ЛИЦО: та самая Dragon Collection, с которой началось обращение Konami в мобильное направление

«ИГРОМАНИЯ» РЕКОМЕНДУЕТ

СЕМЬ ИГР, КОТОРЫЕ НЕЛЬЗЯ ПРОПУСТИТЬ

Наша традиционная подборка игр разных жанров, которые стоят вашего внимания. Чтобы попасть в топ-7, игра должна соответствовать всего трем критериям: быть интересной, значимой и относительно новой (не старше года).

ВЕДЬМАК 3: ДИКАЯ ОХОТА



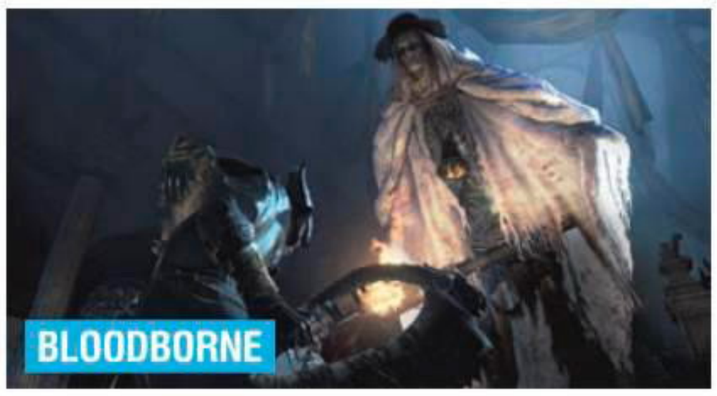
РОЛЕВАЯ ИГРА | CD PROJEKT RED
РЕЙТИНГ: 9,0 | «ИГРОМАНИЯ» №06/2015

Самое мощное высказывание CD Projekt RED на тему восточноевропейского фольклора, а заодно – правильная адаптация литературного героя в видеоигре.

BATMAN: ARKHAM KNIGHT

ЭКШЕН | ROCKSTEADY STUDIOS | WARNER BROS.
РЕЙТИНГ: 9,0 | «ИГРОМАНИЯ» №8/2015

Громкий и запоминающийся финал трилогии. Таких качественных игр о Бэтмене (да и других супергероях) мы еще не видели – и, скорее всего, не увидим еще очень долго



BLOODBORNE

РОЛЕВАЯ ИГРА | FROM SOFTWARE | SCE
РЕЙТИНГ: 9,0 | «ИГРОМАНИЯ» №05/2015

Масштабное, глубокое и сложное приключение – готовьтесь страдать и пугаться как в первый раз.

HER STORY

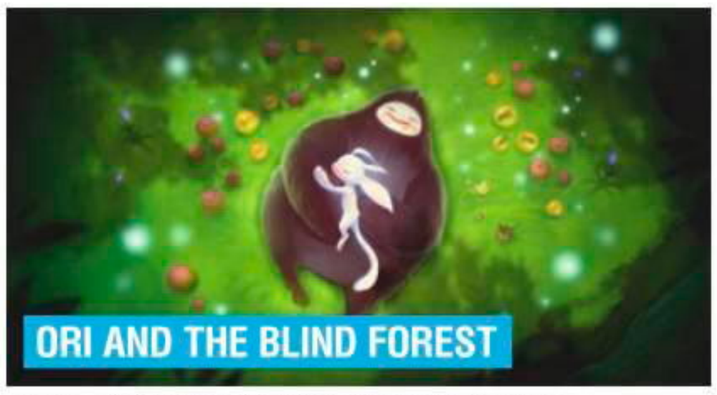
ДЕТЕКТИВ | SAM BARLOW
РЕЙТИНГ: 8,0 | «ИГРОМАНИЯ» №09/2015

Неожиданный, но удачный детективный эксперимент. Пример короткой игры, которая преуспевает почти во всем, к чему стремится.

MORTAL KOMBAT X

ФАЙТИНГ | NETHERREALM STUDIOS | WARNER BROS.
РЕЙТИНГ: 8,0 | «ИГРОМАНИЯ» №06/2015

У Mortal Kombat X все отлично с механикой, но прежде всего это злой и жестокий мордобой – такой, как мы любим.



ORI AND THE BLIND FOREST

ПЛАТФОРМЕР | MOON STUDIOS | MICROSOFT
РЕЙТИНГ: 9,0 | «ИГРОМАНИЯ» №05/2015

Платформер выдающихся художественных качеств с монолитной игровой механикой. Удивительная во всех смыслах история. Не пропускайте эту игру.

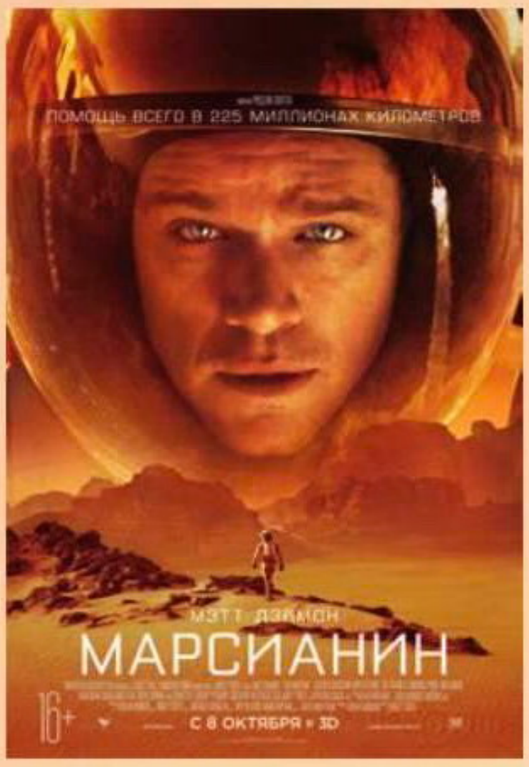
ЛЕГЕНДЫ ЭЙЗЕНВАЛЬДА

ПОШАГОВАЯ СТРАТЕГИЯ | ATERDUX ENTERTAINMENT
РЕЙТИНГ: 8,0 – «ИГРОМАНИЯ» №09/2015

Отличная пошаговая стратегия и лучший «симулятор рыцаря» со времен ремейка King's Bounty.

МАРСИАНИН

АНТОН ДАТИЙ



Жанр: Фантастика, приключения
Страна: США
Режиссер: Ридли Скотт
Сценаристы: Дрю Годдард, Энди Вейер
В ролях: Мэтт Деймон, Кейт Мара, Шон Бин
Прокат в России: Двадцатый Век Фокс СНГ
Премьера в России: 8 октября 2015 года
Возрастной рейтинг: 16+

Энди Вейер, автор романа «Марсианин», двадцать лет проработал обычным программистом. Гик по натуре, Вейер проводил много времени, изучая научную фантастику и космос, а затем опубликовал в интернете несколько глав из своей книги. Текст спустя пару лет стал абсолютным бестселлером New York Times. Энди обалдел, бросил работу, подписал все банковские чеки, заключил контракт с издательствами и сел писать второй роман. «Марсианин» тем временем уже в октябре получит грандиозную экранизацию – с плеядой звезд первой величины в актерском составе и самим Ридли Скоттом у руля.

В ближайшем будущем NASA отправляет на Марс пилотируемую экспедицию «Арес-3». На поверхности Красной планеты внезапно начинается сильнейшая буря, команда вынуждена прервать операцию и вернуться на Землю. Во время эвакуации происходит несчастный случай: астронавт Марк Уотни (Мэтт Дэймон) отделяется от группы и, судя по показаниям приборов, погибает. Обстоятельства вынуждают других астронавтов бросить Уотни и улететь, не ставя под угрозу всю команду, а NASA официально объявляет Марка погибшим при исполнении.

Но Уотни выжил. Причем не только выжил, но и сумел наладить контакт с Землей – что, безусловно, приводит в шок весь мир. Внутри космического агентства назревает конфликт: руководство отказывается рисковать экспедицией и посылать «Арес» обратно, в то время как команда, отвечающая за экспедицию, во что бы то ни стало желает вернуть Марка домой. Сам астронавт тем временем принимается планировать жизнь на Красной планете и бороться с обстоятельствами с помощью смекалки, высочайшего интеллекта, чувства юмора и целеустремленности. Если подмогу и вышлют, то кораблю понадобится четыре года, чтобы добраться до Марса, а ресурсов у Марка всего на месяц.

На ум сразу приходит сюжет Даниэля Дефо, который пересняли на космический лад еще в 1964 году в фильме «Робинзон Крузо на Марсе». Но «Марсианин» работает иначе. Здесь не будет инопланетян и перестрелок на бластерах (спойлер!), фильм, как и книга, выступает в жанре «приземленной научной фантастики», где технологии и история сама по себе показаны не футуристичными, а вполне правдоподобными. Благо в NASA уже планируют пилотируемый полет на Марс. Кроме того, агентство помогает студии 20th Century Fox в работе над фильмом – настоящие астронавты и инженеры, приложившие руку к экспедиции марсохода Curiosity, консультируют съемочную группу и лично Ридли Скотта. По словам представителей NASA, фильм не только показывает работу астронавтов реалистично и интересно (привет «Армагеддону»), но и, хоть и довольно абстрактно, отражает замыслы агентства на ближайшие годы. Кажется, лучшего способа еще больше популяризировать исследование космоса не сыскать.

Если ориентироваться на роман и вышедшие трейлеры, можно с уверенностью сказать, чего в фильме будет достаточно – научных терминов и юмора. В книге Уотни тот еще шутник, и повествование, наполненное тягучими, почти верновскими описаниями химических, биологических и физических процессов, помогающих астронавту выжить, повсеместно разбавляется гиковскими перлами про супергероев и сиськи. К тому же над сценарием картины работает Дрю Годдард, известный по самому изобретательному хоррору XXI века – «Хижине в лесу», где он выступил и режиссером, и сценаристом. ■

КТО СТОИТ ЗА «МАРСИАНИНОМ»

ПЯТЬ ШТРИХОВ К ПОРТРЕТУ

БОРИС НЕВСКИЙ

Обычно мы стараемся разделять личность автора и его работу, но в случае с Энди Вейером и экранизацией книги «Марсианин» на картину нужно смотреть полностью. Именно характер писателя и его интересы привели к тому, что историю про Марс и Марка Уотни последний год не читал только тот, кто прохладно относится к научной фантастике. Или по каким-то странным причинам жил в изоляции. На Марсе.

ШТРИХ ПЕРВЫЙ

Энди Вейер – из тех, кого в Америке называют нердами. Причем так себя определяет сам Вейер, который, кстати, до сих пор не женат, потому что банально побаивается женщин. От родителей-технарей Энди унаследовал страсть к точным наукам. Со школы он увлекается релятивистской физикой, орбитальной механикой, историей космонавтики. Но главный его талант – программирование. Еще будучи школьником, Вейер получил подработку в лаборатории Sandia Corporation, которая по заказу Министерства энергетики США занимается исследованиями, связанными с ядерным оружием. Хотя университетский диплом Вейеру так и не достался, но вовсе не из-за отсутствия способностей: учебу на факультете информатики Калифорнийского университета в Сан-Диего Энди бросил из-за проблем с финансами. Однако отсутствие «корочек» не помешало Вейеру найти работу по специальности – так, он трудился в нескольких компаниях, занимающихся разработкой программного обеспечения. Даже на Blizzard работал, был одним из программистов игры Warcraft 2. А последнее место получения регулярных чеков – компания MobileIron, откуда Энди ушел, когда, наконец, сбылась его самая заветная мечта: стать писателем.

ШТРИХ ВТОРОЙ

Энди Вейер панически боится летать. До своего вынужденного путешествия в Европу, на съемки «Марсианина» в Будапеште, Энди последний раз летал аж в 2007-м, когда навещал мать, живущую в Финиксе. А так он старается никуда не выбираться из солнечной Калифорнии, где и родился 16 июня 1972 года в городе Дейвисе. Когда Энди было восемь, его родители развелись; мальчик отправился вместе с отцом в Ливермор, где тот, физик-ядерщик, получил работу в местной исследовательской лаборатории. Сейчас Вейер проживает в другом калифорнийском городе, Маунтин-Вью, и крайне неохотно выезжает оттуда. Даже когда издательство Crown Publishing и киностудия 20th Century Fox зазывали Вейера на официальные мероприятия, связанные с подписанием контрактов вокруг «Марсианина», осторожный Энди предпочел разобраться со всеми делами по телефону. Хотя, кроме страха перед самолетом, была еще одна веская причина. «Я очень боялся, что это какая-то непонятная афера. Вдруг кто-то из ниоткуда предлагает целую кучу денег? Удовлетворение всех моих амбиций и мечтаний? Это казалось слишком хорошим, чтобы быть правдой», – о своих страхах автор мирового бестселлера вспоминает с улыбкой.

ШТРИХ ТРЕТИЙ

Фантастикой Энди Вейер увлекся с детства – любовь к ней он перенял от отца, у которого была библиотека с книгами всех классиков англоязычной НФ. Самыми почитаемыми для себя авторами Энди называет Роберта Хайнлайна, Артура Кларка и Айзека Азимова, которые немало постарались, чтобы их художественные произведения были еще и по-настоящему научными. При этом из кино Вейер обожает британский телесериал «Доктор Кто», хотя там научности как раз ни на грош. Впрочем, первый рассказ

Энди был совсем не фантастическим: в семь лет он придумал фанфик о приключениях Генри Хаггинса, героя книг детской писательницы Беверли Клири. Фантастику же Энди стал сочинять уже в старшей школе – написал несколько текстов, которые позже уничтожил, чему теперь несказанно рад: «Они были просто ужасны!» Кстати, расправляться со своей писаниной вошло у Вейера в привычку. Так, во второй половине нулевых он сочинил два романа, космооперу «Вор гордости» и НФ-триллер «Наблюдатель», которые пытался пристроить в печать, но неудачно. В итоге оба романа пошли под нож, и безо всякой жалости. Более мелкие тексты Вейер, правда, размещал на своем сайте – мало ли… Но на них никто внимания не обращал, а потом появился «Марсианин» и Энди «проснулся знаменитым».

ШТРИХ ЧЕТВЕРТЫЙ

Прославивший его роман Энди Вейер сочинил почти случайно. Однажды он задумался о том, как бы протекала пилотируемая миссия на Марс, которую, как известно, уже несколько лет планирует NASA. И начал разрабатывать всякие пакостные сценарии – ну так, на всякий случай. Понятно, составлять голые схемы было не слишком интересно, потому Энди придумал героя, у которого все шло по принципу «из огня да в полымя». Так и родился Марк Уотни – альтер эго своего творца. Точнее, Марк – это «идеальный» Энди, тот, кем он хотел бы быть. Вскоре Энди не на шутку увлекся книгой и, как истинный нерд, даже написал специальную программу для вычисления маневров, которые совершает корабль «Гермес», оснащенный ионным двигателем. И вообще, Энди приложил особые усилия, чтобы книга была максимально научной, перелопатив кучу работ по физике, химии, электронике, орбитальной механике, истории пилотируемой космонавтики, не говоря уж о протоколах технических процедур NASA. Кроме того, Вейер постарался, чтобы практически каждый элемент описанной в романе технологии реально существовал уже сегодня. Просто с учетом того, что действие книги происходит в недалеком будущем, автор «Марсианина» увеличил их эффективность.

ШТРИХ ПЯТЫЙ

Завершив «Марсианина» в 2011, после двух лет работы, Энди Вейер вновь попытался протолкнуть книгу литературным агентам и издателям. И опять безуспешно. Поэтому автор стал просто выкладывать роман на своем сайте – по главе в неделю. После того как «Марсианин» обрел поклонников в сети, Энди предоставил его для скачивания на сервисе **Amazon** Kindle по символической цене в 99 центов. За три месяца книга разошлась тиражом в 35 тысяч копий, став самым продаваемым НФ-романом в этом формате. Естественно, тут встрепенулись и «традиционные» издатели. Вейеру заплатили сто тысяч долларов аванса, и 11 февраля 2014 года «Марсианин» вышел уже в виде полноценной книги, став в итоге международным бестселлером. Далее было как в сказке. На Вейера обрушилась слава, к его мнению стали прислушиваться, высказывания – цитировать, критики осыпали писателя похвалами, разные знаменитости завалили приглашениями. Даже NASA привлекло Вейера для консультаций. Ну а Голливуд приступил к работе над фильмом. В общем, простой американский нерд ухватил бога за бороду, бросил программирование и сейчас работает над новым НФ-романом. ■

КОНСОЛЬНЫЕ ИГРЫ ТОГДА И СЕЙЧАС

ИНТЕРВЬЮ С ГУНПЭЙ ЁКОИ, 1997 ГОД

БЕСЕДОВАЛ: ЮКИХИТО МОРИКАВА

Чтобы разобраться в играх, иногда нужно проанализировать прошлое – для этого мы публикуем перевод беседы ключевой фигуры в Nintendo Гунпэй Ёкои и разработчика Юкихито Морикава – разговор состоялся незадолго до трагической смерти Ёкои-сана, в 1997 году. Больше всего Гунпей Ёкои известен тем, что создал Nintendo Game Boy и Virtual Boy – важные портативные консоли для своего времени.

ИГРА И ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Морикава: Ёкои, и как вам нынешние свежие игры?

Ёкои: Сегодня разнообрзных консольных игр очень много, но на мой взгляд, большинство из них «играми» не назовешь. Слово «игра» предполагает состязание, возможность выиграть или проиграть. В нынешних же играх соревновательный элемент исчезает, и все чаще я вижу игры, по сути, больше похожие на рассказ или кино.

Лучше всего это заметно в ролевых играх – «игровой» элемент там далеко не главный, и мне кажется, что разработчики просто хотят, чтоб вы отыграли написанную ими историю. Поэтому вопрос, что я думаю о нынешних играх, для меня очень непрост. Приходится отвечать, что нынешние игры – по мне и не игры вовсе.

Суть игры – соперничество. Думаю, это наследие нашего животного прошлого, в котором выживал сильнейший. И оно прослеживается на протяжении всей истории человечества: к примеру, богатые власть имущие люди тяготеют к гаремам, коллекционируют женщин... и тому подобное. Это неотъемлемая часть нашей натуры.

Морикава: что правда, то правда, игры пошли очень разноплановые, и элемент «чистой игры» отодвинули на второй план. Вы работали больше в эпоху, когда основное внимание уделялось игровому процессу, – что скажете о мире видеоигр сегодня?

Ёкои: задаваясь вопросом, как мы дошли до жизни такой, я думаю: а что, если у нас просто кончились игровые идеи? Новые игры используют ту же основу, что и старые, сверху добавляют персонажей, улучшают графику, повышают скорость работы... словом, игру делает сплошное украшательство. Вот так сегодня выглядят консольные игры, но я верю, что мы еще не открыли все возможные виды соревновательной игры.

То же самое я говорил, когда ушел из Nintendo и открыл свою студию, Koto Laboratory. Когда дошло до дела и сотрудники спросили меня, что же мы будем творить, выяснилось, что придумывать новое исключительно трудно. Но потом мы выпустили по старинке сделанную игру-брелок Kunekunecchо, игра оказалась коммерчески успешной, и я почувствовал, что мой подход к делу оправдан.

Морикава: кажется, я сам причастен к явлению, о котором вы говорите, – к тому, что игры утрачивают игровую сущность!

Ёкои: но вы же не пытались выдать свою работу за игры того типа, о котором я говорю. Вы делали игры, ориентируясь на то, чего, по-вашему, сегодня хочется любителям консольных игр, и ничего плохого я в этом не вижу.

РЕАЛИЗМ В ГРАФИКЕ

Морикава: как вы верно заметили, лучше всего сегодня продаются игры, выда-

У КОНСОЛИ не было подсветки, но в продаже имелись дополнительные внешние лампы – к ним требовались еще батареи

ющие базовые элементы игрового процесса в красивой современной обертке. А мы в MuuMuu точно не собираемся браться за такие большие игры и поэтому сами оказываемся «не в тренде». Наши игры – полная противоположность традиционным играм, о которых вы говорите, но я полностью согласен с посылом – что массовые игры сегодня, в определенном смысле, совсем не «игровые».

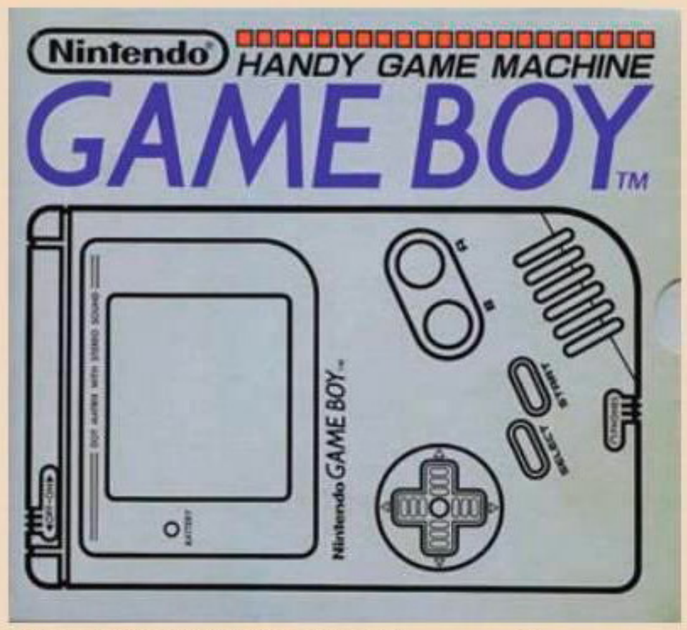
Ёкои: думаю, мы поняли друг друга. Компьютерная графика может сколь угодно близко подходить к реальности, но никогда ее не превзойдет. Всегда останется недостижимый предел.

Морикава: в игре Ganbare Morikawa-kun 2 Gou (на Западе известной как Pet in TV) мы не перебарщивали с графикой – все стилизовано, дешево и сердито. Фотореализм – не всегда лучший выход. Сейчас консоли стали гораздо мощнее, на них можно показать множество вещей, ранее недоступных. В вашем распоряжении гораздо больше цветов, можно использовать видео, в музыке можно работать с семплами... Но я не думаю, что у фотореализма большое будущее. Художники, к примеру, уже к семнадцатому веку начали отказываться от фотореализма как стиля. Погоня за ним только увеличит трудозатраты разработчиков, большого будущего у него нет.

Ёкои: нужно ли вообще игровым мирам быть настолько реалистичными? Сам я считаю излишний графический реализм скорее недостатком. Похожий принцип применяется в индустрии развлечений: к примеру, женщин снимают мягкорисующим объективом – тогда зритель может проецировать на них собственное представление о красоте и каждому видится его личная Венера.

Излишний же реализм не оставляет места воображению, обнажая казавшиеся красивыми лица. Полностью обнаженная женщина выглядит менее соблазнительно – так и здесь. Даже если видеоигре не хватает мощностей на сложную графику, ваше воображение вполне способно превратить слабо узнаваемый спрайт, изображающий ракету, в отличную мощную «настоящую» ракету.

Морикава: мы не должны лишать игроков возможности дополнять увиденное за счет воображения. Как дизайнеры, мы намечаем им пунктирные линии «резать здесь», но резать должны они сами. Если отнять и это, воображению не останется места. К сожалению, сегодня тенденции именно такие. Слишком много фансервиса, все для игрока, все делается за него. Хуже всего ролевые игры – они как отпуск по системе «Все включено», где все продумано и решено за вас. Вам предлагается единственный прямой путь – и ни шага в сторону для воображения.



ДА И ОРИГИНАЛЬНЫЙ ГЕЙМБОЙ слишком быстро расходовал заряд батареек!

Ёкои: телевидение из черно-белого стало цветным, а теперь, с появлением высоких разрешений, еще и слишком подробным. Возникает та самая проблема, о которой я говорил: вы начинаете видеть дефекты в красивых лицах. Телевидение – в первую очередь средство информации, поэтому там чем больше видно, тем лучше, но в играх это не нужно. Я считаю, что

СТРАШНО ПОДУМАТЬ, сейчас коллекцию игр на портативной консоли можно хранить на небольшой флэш-карте

VIRTUAL BOY не получил такой популярности, как другие изобретения Гунпэй-сана

игровой мир, сдобренный вашим воображением, кажется больше.

GAME BOY: ПРОЕКТИРОВАНИЕ

Морикава: послушав вас, я стал лучше понимать, почему вы решили сделать Game Boy черно-белым. Вы же выбрали монохромный экран не из-за каких-то технических проблем?

Ёкои: у нас было все для работы с цветом, но я все равно хотел остановиться на черно-белом варианте. Когда вы рисуете мелом на доске два круга и называете их снеговиком, зрители отмечают белизну снега и интуитивно опознают снеговика на картинке. Мы живем в мире информации, поэтому при взгляде на картинку со снеговиком знаем, что он белый, как иначе. Я в этом убедился, поиграв в игры Famicom на черно-белом телевизоре. Когда начинаете играть, цвета не так уж важны. Вы погружаетесь в игровой мир и принимаете его условности.

Морикава: очень смелое решение. Так и вспоминаются первые «Маки» с черно-белыми экранами.

Ёкои: было очень сложно объяснить это в Nintendo. Отчасти я воспользовался своим положением в компании и продавил их. *(смеется)* После выпуска Game Boy один из сотрудников подошел ко мне и с мрачным видом сообщил, что на рынок вышла еще одна портативная консоль, похожая на нашу... Первым делом я спросил, цветной ли у нее экран. Он сказал, что цветной, и я заверил его, что в таком случае нам не о чем волноваться. (смеется)

Морикава: а еще цветные экраны очень быстро сажали батарейки.

Ёкои: разрабатывая аппаратную часть Game Boy, мы всегда помнили, под какое программное обеспечение создается консоль, и в результате получили очень эффективное устройство. В дизайне «железа» предельные мощности – не главное.

Сегодня аппаратный дизайн большей частью отдается на откуп сторонним компаниям, но когда это делается без учета нужд разработчиков программного обеспечения, вы получаете раздутое «железо» с массой бессмысленных излишеств. К дизайну с самого начала нужно подходить и с аппаратной, и с программной точки зрения.

ГЕЙМДИЗАЙН: КАРТИНКА ИЛИ УПРАВЛЕНИЕ

Морикава: кстати, как выглядит ваш процесс создания игры?

Ёкои: сначала я беру персонажей, которыми вам предстоит управлять, и замещаю их точками, потом прикидываю, какое движение будет интересным. Ставлю себя, по сути, на место игрока и определяю, что бы ему понравилось. А создавая персонажей, стараюсь придать им «говорящий» вид. Иными словами, если враг выглядит слишком мило, игрок не воспримет его как врага. Но если вид у него будет враждебный, игроку не понадобится инструкция, чтобы сразу понять: от этого типа надо держаться подальше.

В последнее время вышло несколько потрясающих полигональных файтингов, но при отображении чего бы то ни было на плоском двухмерном телеэкране вся эта красота сводится к простым хитбоксам. Трехмерность – только визуальный

НЕКОТОРЫЕ МУЗЫКАНТЫ используют консоль для того, чтобы сочинять чиптюн-треки

эффект. Для игрового процесса глубина картинки не имеет значения: поразит меч вашего персонажа цель или нет, зависит только от горизонтального, двухмерного замера расстояния между хитбоксами.

Морикава: а у меня получается обратный процесс: я начинаю с картинки, потом определяюсь с движением. Сначала телевидение могло передавать только прямые трансляции, затем видеомагнитофоны позволили вести запись, и постепенно телевидение охватывает все больше новых средств информации. Игровые консоли мне тоже видятся как род телевизионной периферии. И если смотреть с этой точки зрения, то да, в играх нет ничего особо оригинального – просто еще один вид изображений для показа по телевизору.

ПРОЕКТЫ ТЕКУЩИЕ И БУДУЩИЕ

Ёкои: когда я был ребенком, я столько всего хотел сделать – и не мог, потому что это было слишком дорого или технически недостижимо. А десять-двадцать лет спустя идеи, от которых мне пришлось отказаться, вполне можно реализовать. Игровой автомат My Puzzle – одна из таких идей двадцатилетней давности. В те дни попытка его сделать обошлась бы примерно в 30 миллионов йен (300 000 долларов США). (смеется) И видеопринтеров тогда тоже не было. И вот с этой точки зрения сегодня у нас есть масса возможностей воплотить мечты нашей юности.

Морикава: мне сейчас 38, и какая-то часть меня уже сильно устала, ей хочется покоя. В моих играх мне не нужны реалистично отрисованные лица – только черно-белый и простые линии. Так каждый игрок сможет сам задействовать свое воображение. Если я покажу игрокам красивое лицо, только его они и увидят и все остальные возможности будут потеряны.

Мне кажется, с играми сегодня происходит то же, что и с голливудскими фильмами, – отказ от интересных сюжетов в пользу зрелищности и компьютерной графики. В фильмах вроде «Дня независимости» или «Затерянного мира» нет ничего интересного, кроме картинки, и когда-нибудь людям это надоест. То же и с играми: ну, достигнут они какого-то визуального совершенства, а дальше что? Все спрашивают, почему для Pet in TV мы в MuuMuu использовали всего 16 цветов, когда PlayStation позволяет намного больше. Но я не считал, что полный цвет сделает игру лучше. Аналогично, PlayStation может обрабатывать в десять раз больше полигонов, но мне хотелось создать яркий «игрушечный» мир, реализм был мне не нужен. По идее, одна из традиционных японских особенностей – большая изобретательность малыми средствами, но когда доходит до игр и нового «железа», все как будто забывают об этом!

Ёкои: ну да, это как гёдза с начинкой из икры или мацутакэ. *(смеется)* Как бы то ни было, в будущих проектах я подумываю отойти от телевизора. Представьте, что я показываю вам игрушку вот здесь, на столе. Вы видите ее, вам интересно, вам хочется поиграть. А если показать эту же самую игрушку по телевизору, люди внезапно решают, что это полная

НА НАДГРОБНОМ КАМНЕ ЁКОИ перечислены его лучшие достижения в Nintendo: 1968 Ultra Machine, 1973 Laser Clay, 1980 Ten Billion, 1980 Game and Watch, 1989 Game Boy

ерунда. Вот что я имею в виду, когда говорю, что реальность гораздо притягательнее и картинке в телевизоре с нею никогда не сравниться. Движения настоящей куклы или человеческой фигуры никому никогда не надоедают. И мне хотелось бы создать что-то в этом духе, настоящее, пусть даже простенькое и дешевое. Если людям будет интересно, проводить время с такой игрушкой они будут долго.

Морикава: мое новое увлечение – собирание камней. Мне нравится трогать их, держать в руках. До недавних пор большую часть свободного времени я играл в видеоигры, но видеоигры задействуют только часть мозга, а из чувств – только зрение и слух. Давненько же я не упражнял все остальные свои чувства! Поэтому в последнее время я отошел от игр. Вот рыбалка: закидываешь удочку, чувствуешь, как бьется в руках пойманная рыба... Может, мне было нужно именно это, чтобы привести свою жизнь в равновесие. ■

ДМИТРИЙ КОЛГАНОВ РЕДАКТОР РАЗДЕЛА

Минувший месяц у нас в «Железном цеху» прошел под знаком «да когда ж наконец поспать-то можно будет?!». Для начала мы, как обещали, все-таки провернули масштабный тест флагманов на Android. Получилось интересно, емко и немного грустно. Еще одна новость – масштабный обзор Windows 10. Система оказалась примечательной, но не для всех. И наконец, наш третий особо значимый материал – отчет с берлинской выставки IFA 2015. С точки зрения организации действо получилось довольно бестолковое, но по содержанию все было на высшем уровне. А потому мы выделили ему целых шесть журнальных полос.

ЖЕЛЕЗНЫЙ БЕРЛИН

Репортаж с выставки IFA 2015

SONY Xperia Z5 Premium

В первых числах сентября в Берлине прошла, наверное, самая старая железная выставка в мире – IFA. Хотя из тридцати огромных павильонов большую часть традиционно занимали холодильники, стиральные машинки, бритвы и телевизоры, мы сумели отыскать по-настоящему интересные вещи из мира железа.

Пришлось, правда, за два дня отмахать на своих двоих аж 18,5 километров (это нам шагомер сказал), съесть дюжину немецких сосисок и выпить четыре литра кофе, но зато если в прошлом году приходилось любоваться одними «умными» часами, то тут мы увидели много необычных гибридов, изогнутых мониторов и ноутбуков.

Смартфоны

Sony привезла в Берлин новый флагман **Xperia Z5** с 5,2-дюймовым Full HD-экраном, мощной камерой на 23 Мп и основой в виде Snapdragon 810 с 3 ГБ оперативки. Телефон кажется чуть толще, удобнее и, благодаря матовому стеклу, интереснее с виду. Кроме того, круглое «питание» заменили вытянутой клавишей со встроенным датчиком отпечатков пальцев.

Мало? Появилась еще и **Xperia Z5 Premium** – все то же самое, но экран 5,5-дюймовый, а разрешение равно 4K – зачем оно телефону, мы не знаем.

Не менее интересен «металлический» фаблет **Huawei Mate S** – наследник **Ascend Mate 7** на основе **Kirin 935**. Размер экрана уменьшился до 5,5 дюйма, а края китайцы загнули вниз (мода!), однако изюминка в другом. Смартфон дружит с технологией Force Touch и умеет различать силу нажатия и его тип. Спектр применения Force Touch широк – от простого масштабирования фото до использования телефона в качестве электронных весов (проверено – работает). Наконец, Huawei добавила функциональности дактилоскопическому датчику – теперь он «распознает» даже влажные руки.

Больше других поразила неординарным подходом **Acer**, анонсировавшая смартфон для... игроков. Модель носит гордое имя **Predator 6** и может похвастаться агрессивным «панцирем» с четверкой динамиков по краям. Платформой числится десятиядерный **MediaTek MTK 6797**, экран шестидюймовый (увы, лишь HD), разрешение камеры – 21 Мп, оперативки 4 ГБ.

ARCHOS Diamond Plus

Самое интересное – встроенный виброблок, гарантирующий отдачу на уровне контроллеров PS4 и Xbox One.

Но к серии Predator мы еще вернемся, а сейчас остановимся на концепте **Jade Primo** от той же Acer. Внешне это привычный смартфон, на деле же мини-ПК. Подключив мышь с клавиатурой (идут в комплекте), монитор и воспользовавшись опцией Continuum в свежей Windows 10, вы сможете работать с универсальными приложениями в «настольном» виде. Jade Primo пока единственный мобильник с поддержкой Continuum.

Все эти устройства, за исключением тестового Jade Primo, имеют солидные ценники. Но были на IFA и другие аппараты – доступные и с неплохими характеристиками. Французский **Archos Diamond Plus**, закованный в металлические доспехи, говорит и показывает на восьмиядерном **MediaTek MT6753** (1,5 ГГц) и имеет 2 ГБ оперативки, камеры на 8 и 16 Мп, а также отличный IPS-экран (5,5 дюйма, 1920x1080). Еще он поддерживает LTE и опцию быстрой зарядки и комплектуется Android 5.1 Lollipop. Стоит 19 999 рублей.

HUAWEI Mate S

ACER Predator 8

LENOVO Yoga Tab 3 Pro

Планшеты

Как и в прошлом году, тут нашлось не очень много достойных внимания экспонатов. Нам запомнился **Acer Predator 8** – старший братец Predator 6, такой же хищный внешне и внутри. Игрокам предлагаются 2 ГБ оперативки, 32 или 64 ГБ флэш-памяти, **Intel Atom x7 Z8700** (привет, Microsoft Surface 3!) и 8-дюймовый дисплей с разрешением 1920x1200.

Для мобильных игр запас отличный, но с NVIDIA Shield тягаться рано. А с PS Vita уже можно – хотя бы по времени автономной работы: 8,5 против 5 часов. Продажи Predator 8 начнутся в ноябре, и стоить он будет 29 000 рублей. Помимо цены, нас немного расстроил дизайн: углы у планшета очень острые и заметно впиваются в ладони.

Развлекаемся дальше. **Lenovo Yoga Tab 3 Pro** снабжен подставкой с вращающимся проектором (теперь он находится в верхней части). С его помощью можно организовать виртуальный экран на 70 дюймов, с картинкой яркостью в 50 кд/м². Не бойтесь устраиваться поудобнее – управлять им можно и жестами. Но смотреть кино с дисплея не менее удобно – за это отвечает 10,1-дюймовая IPS-матрица с разрешением Quad HD.

Еще нам приглянулся **Lenovo Ideapad MIIX 700**, напоминающий Microsoft Surface. Качественный экран (12 дюймов, 2160x1440), обилие портов (USB 3.0, USB 2.0, micro-HDMI, micro-SIM) и неплохая начинка. И ладно бы тут были только 8 ГБ оперативки и SSD на 256 ГБ, так им составляет компанию еще и Skylake – Intel Core m7-6Y75 нового поколения.

TOSHIBA Satellite Radius 12

Ноутбуки

Skylake – шестое поколение Intel Core и выпускается по 14-нанометровому техпроцессу. С ним в массы должны прийти память DDR4 и сниженное энергопотребление. Новые чипы разбиты на несколько серий: Skylake-Y (планшеты), Skylake-U (ультрабуки), Skylake-H (мощные ноутбуки) и Skylake-S (настольные компьютеры). На IFA в центре внимания оказались лэптопы на Skylake.

Так, MSI снабдила новыми кристаллами знакомые **GT72 Dominator Pro G**, **GE72 Apache Pro**, **GS70 Stealth**, **GE62 Apache Pro** и **GS60 Ghost**. Acer поступила менее прямолинейно: выкатила на стенды **Predator 15** и **17** на Core i7-6700HQ, NVIDIA GeForce GTX 980M (или GTX 970M) и оперативке DDR4 (до 32 ГБ).

Из интересного в этих машинах отметим мощную звуковую систему **SoundPound** (связка динамиков и сабвуферов), порт USB 3.1 Type-C и опцию Killer DoubleShot Pro, суммирующую пропускную способность Wi-Fi и Ethernet для молниеносной передачи контента по сети.

Lenovo, быстро развивающая игровое направление, старалась по числу анонсов не отстать от Acer. Агрессивный **Ideapad Y700 Touch** оснащен Core i7, 16 ГБ оперативки, GeForce GTX 960M и вместительным хранилищем – SSD до 512 ГБ или HDD до 1 ТБ. Работает местный железный поток, конечно, под управлением Windows 10, которой сейчас комплектуются все новинки.

В серии Y были и другие интересные устройства – скажем, Y700-15, к которому можно докупить 3D-камеру **Intel RealSense**. Зачем? А чтобы открыть для себя Windows Hello, систему, опознающую владельца по чертам лица, радужной оболочке и отпечаткам пальцев.

Но Lenovo не забывала оглядываться и на деловой сегмент: специалистам адресовали гибридные лэптопы **ThinkPad Yoga 260** и **460**. Цифры в названиях никак не связаны с основной особенностью ThinkPad Yoga – умением разворачиваться на 360°, превращаясь в планшет или стенд для презентации. Оба устройства имеют модули Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.1 и LTE (опционально), поставляются с Windows 10 или 7 и функционируют на Core i7 Skylake.

ASUS ROG GX700

ACER Predator 17

Toshiba Satellite Radius 12 одновременно похож на Ideapad Y700 Touch и ThinkPad Yoga. Начинка – Core i7 Skylake и 8 ГБ оперативки, но производитель акцентирует внимание на 12,5-дюймовом сенсорном Ultra HD-экране. Как говорят – первое подобное устройство в классе. А мы вдобавок обращаем ваше внимание на надежный алюминиевый корпус лэптопа: масса с ним составляет каких-то 1,3 кг.

Единственным в своем роде оказывается и **ASUS ROG GX700**, монструозный ноутбук, толстенный и с резкими линиями, а к тому же снабженный не менее внушительным придатком – блоком жидкостного охлаждения, который сперва можно принять за гипертрофированную док-станцию. Увы, ASUS поскупилась на комментарии: известно лишь, что ROG GX700 работает на Skylake с разблокированным множителем и пока не анонсированной **GeForce GTX 990M** и выдает реалистичную 4K-картинку.

Intel Skylake еще не скоро станут привычными. Причина кроется в высокой стоимости самого камня, платы с разъемом LGA1151 и памяти DDR4. Однако нескончаемый поток устройств на Skylake свидетельствует о том, что Intel серьезно подходит к вопросу их популяризации.

Смарт-часы

Масса внимания уделялась на IFA 2015 «умным» часам. Как и раньше, большинство из них – это дьявольски дорогое удовольствие на фоне ограниченного функционала.

Навстречу аудитории пошла лишь ASUS – ее **ZenWatch 2**, засвеченные еще на Computex, стоят от 11 000 до 13 000 рублей. Старшая модель оборудована AMOLED-экраном (1,63 дюйма) с разрешением 320x200, у младшей дисплей чуть похуже – 280x280 (1,45 дюйма).

Обе работают на Snapdragon 400 и 512 МБ оперативки, передают данные по Wi-Fi и Bluetooth и способны полчаса продержаться под метровым слоем воды. Главное же преимущество старшей версии заключается в наличии батарейки на 400 мАч – в переводе на язык цифр это означает шестьдесят часов бесперебойной работы.

Samsung собирается привлекать покупателей к **Gear S2** не ценой, а уникальным вращающимся безелем (кольцо поверх циферблата). Оно тут не для красоты, а для масштабирования карт, переключения между программами и прокручивания текста. Сделаны Gear S2 из нержавейки и, в отличие от предыдущей модели, похожи на обычные наручные часы. А еще

MOTO 360 (2nd gen)

SAMSUNG Gear S2

ASUS ROG Swift PG279Q

SONY Wena

тут предусмотрен модуль NFC и приложение Samsung Pay, позволяющие проводить бесконтактные платежи, а также возможность взаимодействовать со смартфонами на Android. Сами Gear S2 по-прежнему работают на Tizen.

Motorola со своими **Moto 360** решила не отступать от генеральной линии: второе поколение от первого по дизайну отличается очень мало. Что приятно, производитель разрешает выбрать устройство на свой вкус и цвет. В «конструкторе» Moto Maker можно задать собственное сочетание корпуса и ремешка, после чего вашу единственную в своем роде модель обещают доставить в кратчайшие сроки.

А если вы увлекаетесь утренними пробежками и летними походами, Motorola советует присмотреться к спортивной версии Moto 360 – с датчиком пульса, GPS-приемником и прочным силиконовым корпусом, не выгорающим на солнце.

Тем временем у ASUS, Samsung и Motorola вырисовался новый серьезный конкурент – Sony. На IFA японцы показали часы Wena. Внешне это обычная «механика» со старыми как мир стрелками, секрет кроется в ремешке, куда и встроен стандартный «умный» набор. Выглядит красиво, а, по замыслу Sony, в будущем позволит дешево переходить на свежую начинку – заменил браслет и пользуйся расширенным функционалом.

Зрелищное железо

RAZER Wildcat

Классическое римское «Хлеба и зрелищ!» легко адаптировать под современного игрока – ну, например, вот так: «Железа и зрелищ!» В зрелищном железе на IFA недостатка не наблюдалось.

ASUS представила **ROG Swift PG279Q** – наследника популярного PG278Q и одновременно первый дисплей с частотой развертки 165 Гц. «Сердце» модели – IPS-матрица диагональю 27 дюймов и с разрешением 2560x1440. В активе – предельные углы обзора (178°/178°), низкое время отклика (4 мс), комфортная контрастность (1000:1), входы HDMI и DisplayPort и поддержка NVIDIA G-Sync.

NVIDIA G-Sync работает и на благо **Acer Predator Z35** (еще один «Хищник»!), изогнутой 35-дюймовой IPS-панели с разрешением 2560x1080, оборудованной стереодинамиками мощностью 9 Вт.

Еще одна интересная новинка от Acer – **Revo Build M1-601**, модульный компьютер «для ленивых». Напоминает детскую игру в кубики. В самый низ ставится основной блок с процессором (Celeron или Pentium), 8 ГБ оперативки и SSD на 500 ГБ (есть версии с HDD на 1 ТБ). Необходимые выходы на периферию, видео и аудио прилагаются.

Интересное начинается дальше. К базе можно докупать новые кубики – со встроенными видеокартами, HDD, SSD и даже QI-зарядками для мобильников. Добавляются они в систему просто – кладешь сверху новый кубик, и он «на ходу» подключается к системе через магнитоконтактные площадки.

Очень необычная штука, а при цене за базу в 15 000 рублей еще и очень многообещающая. Не для игроков, конечно, но родителям и бабушкам может понравиться, такого простого и быстрого апгрейда ПК еще никто не предлагал.

По чисто нашей же тематике на IFA отлично выступила **Razer**. Во-первых, она возродила симметричную мышь **Diamondback**, выдав ей современный сенсор на 16 000 dpi и любимую компанией подсветку Chroma.

Во-вторых, представила новый контроллер для Xbox One под названием **Wildcat**. Внешне и по материалам в нем нет ничего примечательного, но функционально новинка впечатляет: два дополнительных рычага на задней стороне, переназначаемые кнопки и стальные стики с возможностью переключаться на «короткий» ход. Стоит, правда, неоправданно дорого – 150 долларов (почти 10 000 рублей на момент написания материала).

Последний чисто игровой анонс с IFA прозвучал от **Seagate**. Вслед за представленным на августовской gamescom накопителем для Xbox One компания выпустила **Game Drive for PlayStation**, HDD на 1 ТБ с быстрым флэш-блоком на основе NAND. Главное его преимущество перед обычными накопителями – установка в PS3 или PS4 не лишает гарантии.

●●●

Хотя сочетание «первый в истории» звучало на IFA 2015 не так уж часто, ходить по выставке было интересно. Внимание производителей к новым технологиям и необычным функциям нам определенно пришлось по душе, посмотрим, хватит ли запала на грядущие GITEX и CES 2016. ● *Ярослав Гафнер, Дмитрий Колганов*

ACER Revo Build M1-601

EPSON HA IFA 2015

EPSON EH-LS10000

EPSON Moverio BT-200

EPSON EH-TW5350

Главное отличие железной выставки от игровой – внимание производителей к журналистам и высокий профессионализм представителей компаний. На IFA почему-то все не так. Найти толкового сотрудника на стенде равносильно чуду. И на фоне такого безобразия нас очень приятно впечатлила Epson.

Едва мы подошли к ее стенду, нас тут же взяли под белы рученьки, напоили кофе и подробно рассказали обо всем происходящем в жизни компании. Ну а раз к представителям нашей страны так хорошо отнеслись, то и мы не останемся в долгу и посвятим Epson отдельную страницу.

Проекторы

EPSON Pulsense PS-500

Начнем с самого интересного – с проектора EH-LS10000, двадцатикилограммовой махины, напоминающей бомбардировщик ближайшего будущего. Внутри два синих лазера, дающих яркость в 1500 люмен. Иными словами, проектор разворачивает картинку диагональю под четыре метра и, как это сегодня принято, поддерживает 4K-разрешение, а также 3D Stereo в Full HD.

На стенде Epson мы пробрались в небольшой кинотеатр и оценили все сами. FIFA 15 нам не запустили, но пару фильмов показали. И знаете, по качеству изображения новинка заткнула за пояс некоторые городские кинотеатры. А больше всего нас впечатлила скорость реакции. Вот кадр с ярким «светом в глаза», а миг спустя уже полная темнота. Такого мы еще не видели.

Но было бы странно, показывай EH-LS10000 себя не так блестяще, ведь он относится к High End-сегменту и стоит 760 000 рублей. В комплекте – пара бесплатных 3D-очков. Но EH-LS10000 без всяких шуток потрясающая штука, и, если у нас получится, мы обязательно достанем ее на тесты. Мы уже спим и видим поиграть в The Evil Within на огромном экране.

Были у Epson и модели попроще. Мы увидели среднебюджетных представителей Full HD, в число которых вошли EH-TW5350, EH-TW5300 и EH-TW5210. На практике они не так впечатляют, как EH-LS10000, но у них высокая яркость, и на стенде эти модели при обычном освещении выводили на стену полутораметровую картинку с матчем «Барселоны», а с подключенного Xbox One – FIFA 15. Учитывая, что цена на модели этой линейки начинается с 60 000 рублей, а в запасе поддержка 3D Stereo, нам это пришлось по душе.

Принтеры и часы

Еще одна интересность от Epson – информация про «Фабрики печати», первые струйные принтеры без картриджей. Вместо них используются контейнеры с чернилами. На одном наборе такие машины выдают до 11 000 черно-белых распечаток и до 1800 полноцветных фотографий.

На выставке Epson представила пару новых моделей – шестицветные L810 и L850, – а заодно поделилась забавным фактом. До настоящего времени «Фабрик печати» на западном рынке не было, покорять его они отправились только сейчас, после успеха в России (еще бы, при таком-то ресурсе!).

Еще одна неизвестная сторона Epson – «умные» часы. Подождите кривиться, речь не об Android Wear, а о спортивной линейке. На IFA 2015 показали две новые модели – Pulsense PS-100 и PS-500. Помимо шагов, калорий и активностей, они умеют считать пульс и сигнализировать о превышении допустимых значений. А это любому спортсмену нужно. Обе модели не боятся воды, и их можно не снимать в бассейне.

И наконец, последний сюрприз. У Epson есть собственные очки дополненной реальности Moverio BT-200 – прозрачные стекла со встроенными дисплеями и интегрированная камера. На выставке мы оценили их в действии.

Эффект специфичный. После запуска в воздухе, примерно в метре-полутора от ваших глаз, разворачивается экран, на котором отображается рабочий стол Android с десятком программ. Выглядит необычно, но чисто как концепция. Изображение пока мутновато, разрешение невысокое, да и глубокого смысла в висящем перед вами огромном мобильнике мы не нащупали.

Но в Epson уверяют, что это мы, заядлые игроки, ничего не поняли – на конференциях, в музеях и на выставках очки пользуются бешеной популярностью, а в нашей стране вообще расходятся приличными тиражами. ● *Дмитрий Колганов*

WINDOWS НОМЕР 10

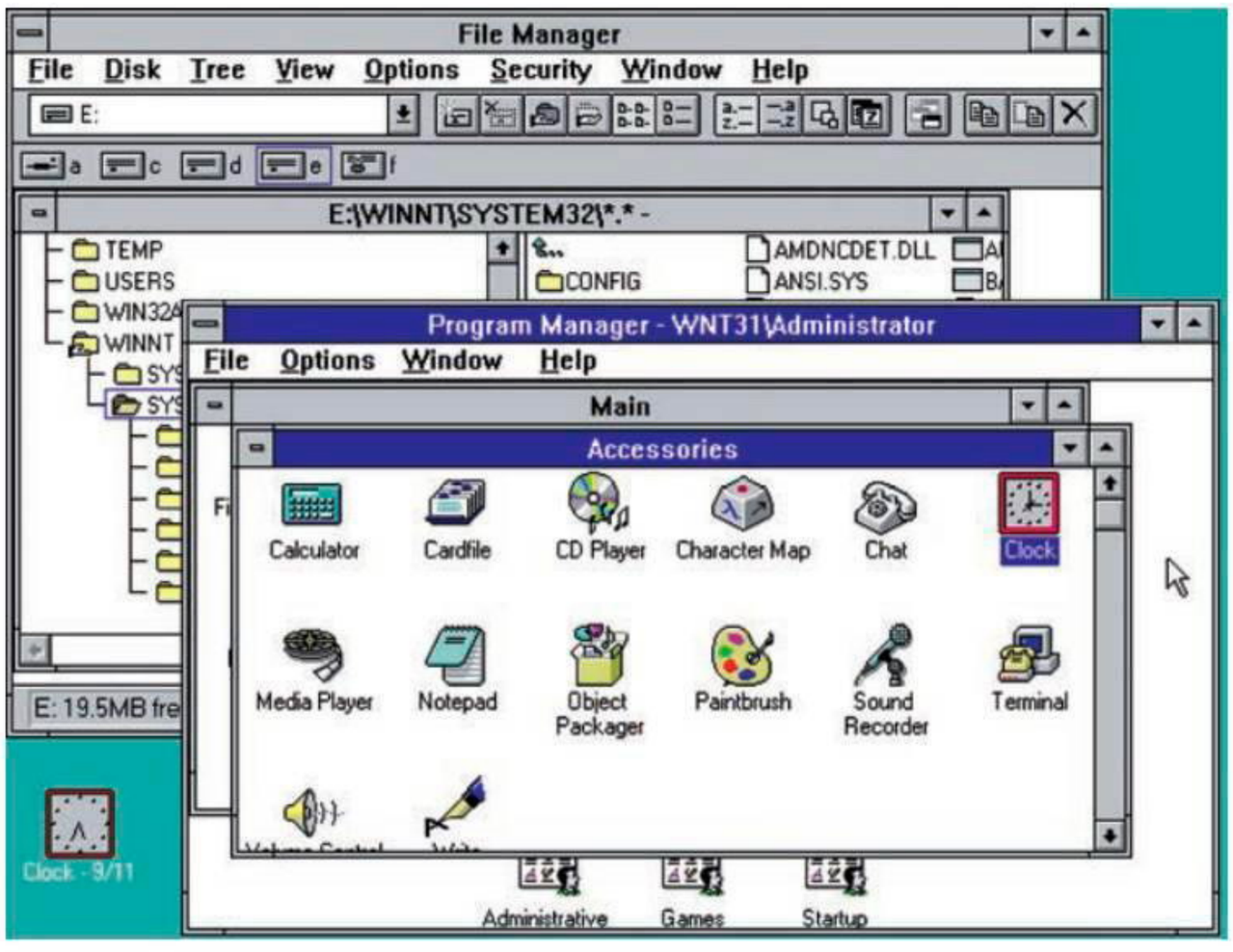
Новая ОС от Microsoft

ОБОИ WINDOWS 10 – не 3D-арт, а самая настоящая фотография: и окошко, и свет, и дым реальные. Microsoft даже выложила видео, на котором запечатлен процесс съемок

НОВЫЙ ИНТЕРФЕЙС МОЖНО СЧИТАТЬ ИННОВАЦИЕЙ, но с тем же успехом в нем проглядывает и возвращение к корням. Согласитесь, то, что мы видим, очень напоминает дизайн культовой Windows 3.11

В конце июля Microsoft наконец-то выпустила новую операционную систему **Windows 10**. В первые сутки после релиза было произведено 14 миллионов установок. Через две недели общее число достигло 53 миллионов. К концу августа количество пользователей перевалило за 75 миллионов, среди которых оказались жители 192 стран мира. Много это или мало? Если считать государства, представленные в ООН, то много – их там 193, а значит, лишь одна страна сумела удержаться от искушения (интересно какая?).

Что ж, нас целый год интриговали возможностями новой ОС, пора присоединиться к остальному миру и посмотреть, как обстоят дела на самом деле. Заострять внимание на общеизвестных фактах, о которых мы уже рассказывали в обзорах бета-версий, мы сегодня не будем, сосредоточимся на бытовых мелочах.



Дизайн

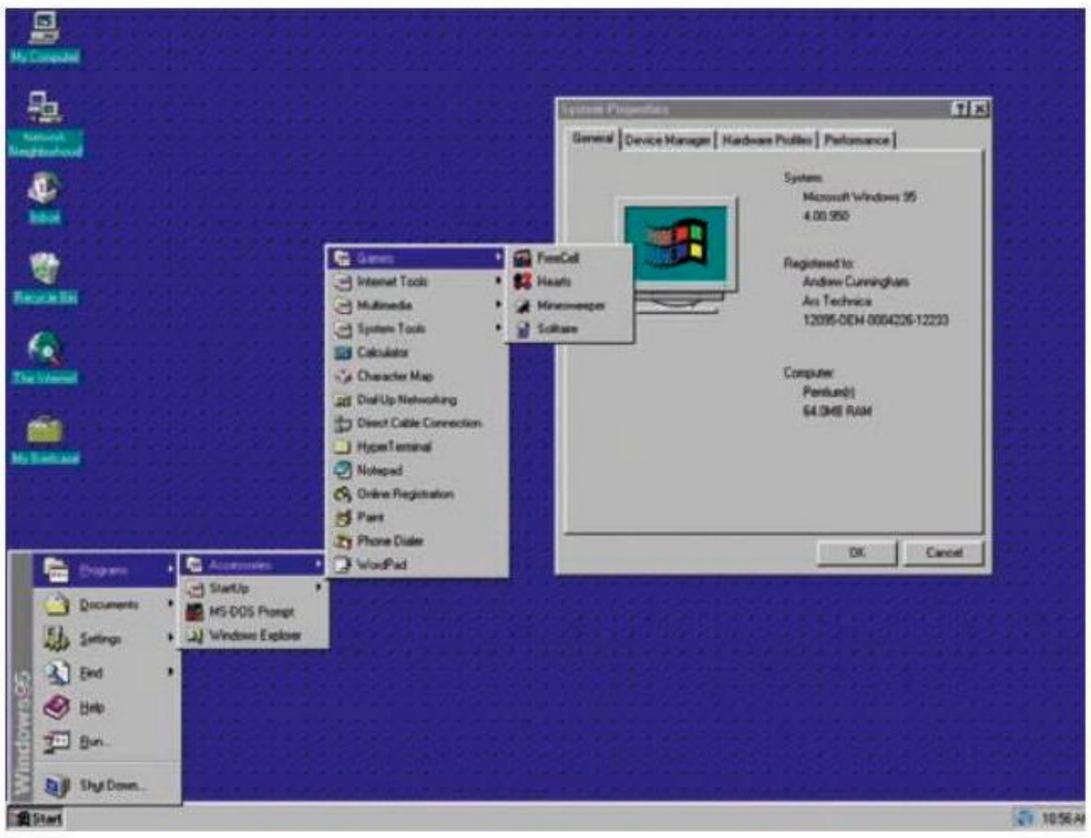
Первое, что бросается в глаза после установки, – популярный нынче «плоский» дизайн. Многие считают, что моду на него ввела Apple, и они даже в чем-то правы, но на деле пионером была именно Microsoft. Еще в середине двухтысячных интерфейс медиаплеера Zune использовал плоские элементы, «плитки», контрастные цвета и плавные шрифты без засечек. Затем на основе ОС Zune сделали Windows Phone 7, и только потом новый стиль перекочевал в Metro-интерфейс Windows 8.

Однако вкусам Microsoft тогда никто не доверял, поэтому идею с плитками всячески низводили и даже пытались топтать ногами. И вполне возможно, что затоптали бы, но тут умер Стив Джобс, большой приверженец реалистичного дизайна. Многие помнят его заявление насчет Mac OS X's Aqua: «Мы сделали значки на экране такими хорошенькими, что вам захочется их лизнуть!»

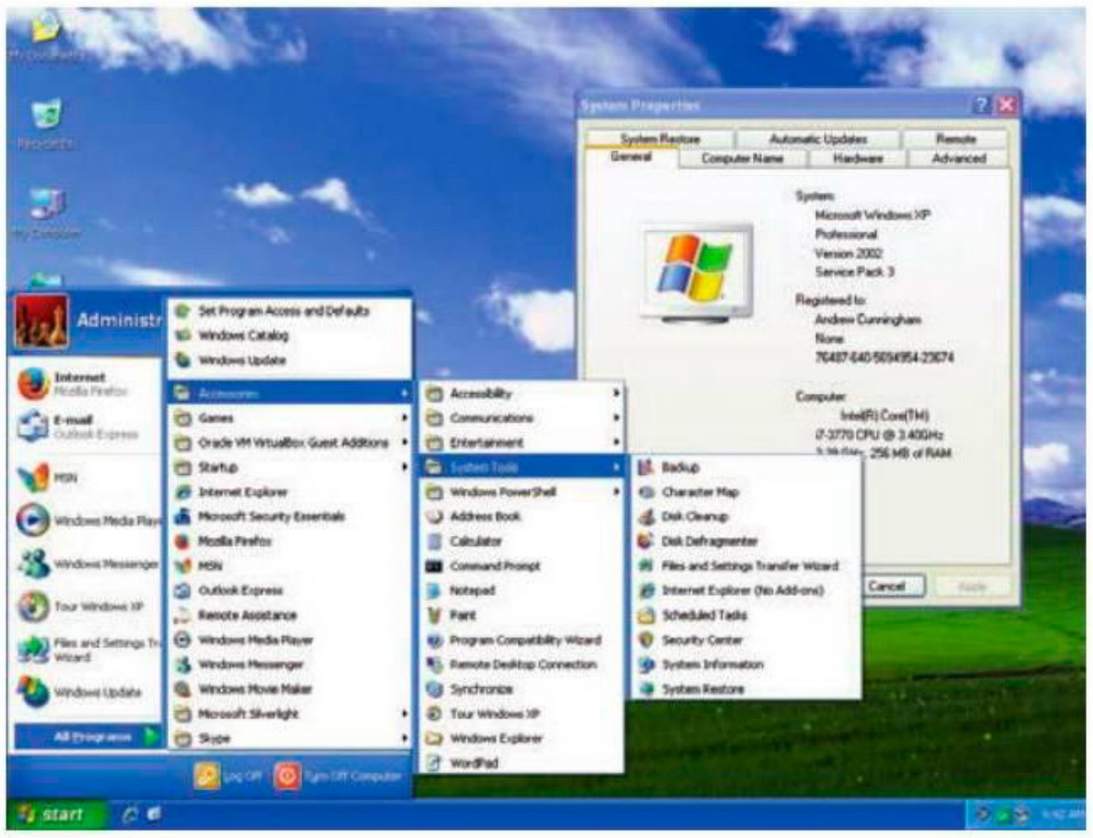
Потерявшая своего капитана Apple ударилась в ересь и решила поддержать идеи Microsoft, сделав «плоскую» iOS 7. Microsoft страшно возгордилась и окончательно уверилась в верности выбранного пути.

Насколько он оказался правильным, покажет время. Сейчас можно сказать одно: если на мобильных устройствах, с их маленькими экранами, сенсорным управлением и кучей ярлычков, плоский стиль уместен, то на большом экране стационарного компьютера он по-прежнему выглядит странно. Особенно рядом с традиционными старыми ярлычками и приложениями.

Путают в Windows 10 и несоответствия во внутреннем дизайне. Перерисовать все сразу в Microsoft



КЛАССИЧЕСКОЕ МЕНЮ «ПУСК» из Windows 95: оно продержалось вплоть до выхода XP, а затем ненадолго возродилось в Vista. Многие до сих пор предпочитают его более современным версиям



В WINDOWS XP на меню «Пуск» впервые попытались возложить функции рабочего стола, добавив ссылки на сервисы и часто используемые программы. Однако классический вариант убирать не стали

не смогли, так что «плоский» дизайн то тут, то там пытается уживаться с «объемным», что, естественно, сбивает с толку. К сожалению, переделать все под себя стандартными средствами Windows невозможно – возможности настройки ограничены сменой базового цвета интерфейса.

Впрочем, это все, конечно, дело вкуса. Многим «плоская» Windows 10 нравится – современно, свежо, удобно. Упростившиеся значки не отвлекают от происходящего на экране и, когда надо, легко отыскиваются взглядом. К тому же в сенсорном режиме (а Microsoft за него прямо обеими руками) в широкие кнопки попадать гораздо удобнее, чем в старые «фигурные».

Ну а что касается несогласованности стилей, то это, похоже, уже визитная карточка Microsoft. В Windows 10 странностей хватает и так. В некоторых фирменных приложениях обновление страницы запускается планшетным жестом «потянуть вниз», а в некоторых – исключительно через F5.

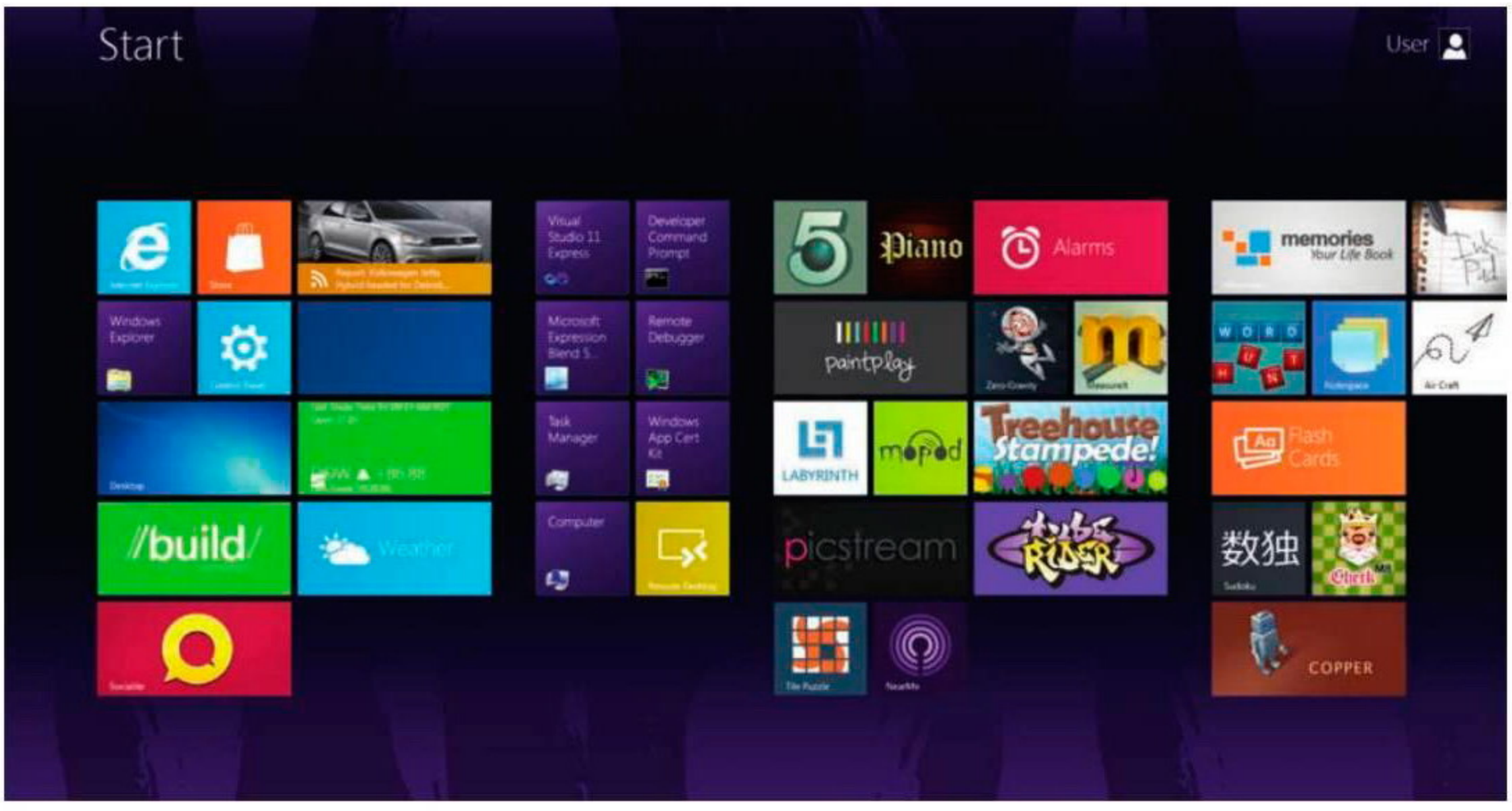
Почему так происходит? Вариантов два. Первый – Microsoft не может согласовать работу отделов. Второй – внутри компании нет корпоративной культуры, которая бы заставляла пользоваться собственными разработками. Иначе все эти мелочи уже давно устранили бы.

Интерфейс

Главным нововведением Windows 10, как ни забавно, считается кнопка «Пуск». Участвовавшие в бета-тесте могли наблюдать все страдания дизайнеров на этот счет: ее пытались запихнуть то в один угол, то в другой, то меняли цвет, то функционал. По замыслу разработчиков, это меню должно заменить рабочий стол, выводя на «плитки» все используемые приложения.

Удалось? Зависит от личных пристрастий. Тех, кто привык к классическому «столу», новый «Пуск» оскорбляет до глубины души. Дескать, зачем мне нажимать две кнопки, если можно обойтись одной? Тем же, кто готов к изменениям, задумка Microsoft нравится. Рабочий стол в «Пуске» дает быстрый доступ ко всем часто используемым программам, избавляя при этом от необходимости сворачивать весь запущенный софт.

Еще один спорный момент в Windows 10 – уход от файловой структуры. Если раньше ОС исповедовала принцип «щелкнул по файлу – запустил привязанную к нему программу», то теперь предлагают сначала запустить софт, а из него уже открыть то, что нужно. Из-за этого в «Пуске» остались только часто используемые приложения, а также полный алфавитный список всего, что установлено на компьютере. Хотите работать по-старому – используйте «Проводник».



WINDOWS 8 ЧАСТО РУГАЮТ, но с Classic Shell она почти ничем не отличается от Windows 10

MAC OS X AQUA – та самая, чьи значки (по утверждению Стива Джобса) вам обязательно захочется лизнуть. Это, конечно, преувеличение, но для двухтысячного года – очень даже ничего

ПРОВАЛ WINDOWS PHONE стал для Microsoft серьезным ударом. Не сумев перетянуть свою аудиторию на альтернативную платформу, она начала перетягивать в мобильный сектор PC-версию Windows

Сбивают с толку и игры с настройками. Стандартная «Панель управления» опять дублируется планшетным вариантом со списком пунктов по левой стороне и параметрами по центру. Вероятно, дизайнеры хотели упростить управление компьютером, но вышло не очень удачно. Хотите сменить разрешение? Идете в настройки системы, затем в настройки экрана, затем в дополнительные настройки экрана... В общем, об интуитивности нет и речи.

Вторым по важности новшеством стали виртуальные рабочие столы. А точнее, могли бы стать, если б их сюда завезли. По неизвестным причинам эта широко разрекламированная фишка оказалась фикцией. Все ждали, что можно будет создать несколько полноценных рабочих столов, завалить каждый из них своими значками, поставить свои обои, а может, и настройки интерфейса выбрать! На деле рабочий стол всего один, просто его можно дублировать, выводя на «клон» часть работающих приложений.

Объективности ради отметим, что в интерфейсе Windows 10 есть и толковые новшества. Например, появилась возможность закреплять нужные вам программы в меню быстрого доступа, которое находится в левой панели папки. Можно скидывать туда важные папки и программы и не искать их потом по всем дискам. Удобно? Еще бы!

Увы, таких полезных мелочей очень мало, поэтому в целом работу дизайнеров удачной не назовешь. Они упорно пытаются все программы запихнуть в «Пуск», а настройки рассовать по таким закоулкам, которые без лупы не отыщешь.

MICROSOFT ВЫШЛА НА РЫНОК ПЛАНШЕТОВ как раз к началу кризиса. Продажи падают даже у Apple, а доля планшетов Windows хоть и растет, но медленно и в основном за счет ультрабуков-трансформеров

Функциональность

Разговор о новых возможностях Windows 10 обычно начинают с описания виртуальной помощницы «Кортаны». Не будем нарушать традицию и тоже опишем ее возможности: она не работает. Вообще. Русскому языку ее не научили, а без него она на нашем рынке не нужна. Конечно, когда-нибудь поддержку великого и могучего добавят, но у Apple, к примеру, на обучение Siri ушло пять лет. Надеемся, у «Кортаны» дела пойдут быстрее.

Куда интереснее «Кортаны» новый браузер **Edge**. Он пока глючный, но вполне работоспособный, особенно на планшетах. Привлекает и обещание Microsoft ввести поддержку расширений Google Chrome. Как это будет выглядеть, пока непонятно, но если браузер снабдят хотя бы самыми популярными дополнениями, ему это будет только в плюс.

Пока же из приятных вещей в Edge отметим встроенный режим чтения, полезный для планшетных ПК, а заодно и возможность комментировать прямо поверх страниц. В остальном же Edge пусть и хороший браузер, но переходить на него есть смысл, только если прежде вы пользовались Internet Explorer.

Очень порадовала почта. Вопреки нашим опасениям, встроенный клиент поддерживает не только аккаунты Microsoft, но и сторонние сервисы. Наконец-то налажена система уведомлений о новых письмах, и сторонние программы больше не нужны.

Порадовали штатный плеер и просмотрщик изображений: удобные, быстрые, стильные. Многие все равно предпочтут привычные альтернативы, но прогресс налицо.

Приложение Xbox тоже сумело развеять наш скептицизм, оказавшись вовсе не таким бесполезным, как мы думали: с его помощью и правда можно играть на Xbox One с ноутбука в любой части квартиры или даже в поездке, если качество канала позволяет. Кажется, что такой сценарий маловероятен, но за первый месяц после релиза игроки успели настримить с Xbox на PC аж 122 года геймплея!

DIRECTX 12 в обозримом будущем может стать основным аргументом за переход на Windows 10. Если прочим нововведениям можно найти альтернативу, то здесь все карты на руках у Microsoft

WINDOWS 10 обещают поддержать играми, в том числе хорошими. Но пока все ограничивается чем-нибудь в духе Age of Empires: Castle Siege. Нет, мы обеими руками за обещания, но живые игры все же интереснее!

Отдельно расскажем еще об одном новшестве – системе пакетной установки программ **OneGet**. Вместо того чтобы скачивать десятки программ-установщиков, вы можете, как настоящий хакер, открыть консоль и, вбив туда строчку непонятного простым смертным кода, установить все нужные программы одновременно!

Это очень хорошее новшество, только очень старое. Еще в 2010 году Microsoft создала платформу для пакетных установок под названием **NuGet**. Пользоваться ею было довольно сложно, а потому вскоре на базе NuGet создали сервис **Chocolatey**, который насколько возможно упрощал систему команд. Хотите поставить Firefox? Набираете в командной строке «choco install firefox». И все!

В Windows 10 возможности Chocolatey интегрировали прямо в командную строку и назвали все это OneGet. С одной стороны, теперь система встроенная и имеет больше возможностей. С другой – изменился и усложнился синтаксис команд. Например, установка Firefox из депозитария Chocolatey выглядит как «Install-Package firefox -ProviderName chocolatey».

Попутно Microsoft пытается навязать пользователям Windows 10 и собственные сервисы. Их следы встречаются на каждом шагу: поиск Bing, интеграция OneDrive с «Проводником», сервис Groove Music...

Что ж, в этом плане Microsoft ждет жесткая конкуренция, так что ей придется как следует постараться. Ну а пока отметим, что многие сервисы не рассчитаны на использование в России – в плане цен и функциональности. Тот же Bing явно проигрывает Google, особенно в русскоязычном сегменте интернета.

Производительность

Windows 10 стала бесспорной победой Microsoft по части оптимизации: системные требования настолько низки, что их, можно сказать, почти нет. Необходимость запускать ОС на мобильных устройствах заставила инженеров посадить ее на жесткую диету: процессор 1,2 ГГц, гигабайт оперативной памяти. Не зря Microsoft хвасталась, что среди компьютеров, обновившихся до Windows 10, есть машины 2007 года выпуска.

Что касается быстродействия, то и здесь есть некоторые улучшения, правда, если при переходе с Windows 7 еще можно заметить более быструю загрузку, то по сравнению с последующими версиями ОС прирост скорости такой, что невооруженным глазом его уловить трудно.

В играх ситуация одновременно и та же, и совсем иная: та же, потому что пока тесты заметного прироста скорости не показывают (но и падения тоже). Однако в самом скором времени должны появиться первые игры на базе DirectX 12, и вот там рост производительности ожидается. Star Wars: Battlefront, Deus Ex: Mankind Divided, Mirror's Edge, Hitman, Fable, Rise of the Tomb Raider – множество крупнейших студий уже поддерживают новый стандарт, и чем дальше, тем большее распространение он получит.

Ну а теперь главный вопрос: стоит ли обновляться до Windows 10 прямо сейчас?

Наш ответ таков. Тем, кто сидит на планшетах-трансформерах, – да, однозначно, поскольку стало удобно. Всем прочим советуем прислушаться к внутреннему голосу. Если душа требует, пробуйте, система интересная. Если тяги к новому нет, можно и потерпеть.

Прежде всего, традиционный совет «ждать до первого сервис-пака» никто не отменял. К тому же никаких важных поводов для обновления пока нет. Есть «Кортана», но на русском она не работает, есть новый браузер, но большинство все равно пользуется Chrome и Firefox, есть меню «Пуск», но на Windows 8 и 8.1 этот вопрос решен с помощью миниатюрной бесплатной программы Classic Shell. А многие предпочтут воспользоваться ею и на Windows 10, благо реализована она лучше штатного «Пуска».

Скорость работы вне игр почти равна скорости Windows 8, а игр с поддержкой DX 12 еще надо дождаться. Ну и наконец, у Windows 10 есть «темная сторона», о которой мы расскажем во второй части материала.

● *Павел Бажин, Дмитрий Колганов*

АЛЬТЕРНАТИВНОЕ МНЕНИЕ

При обсуждении новых Windows обычно твердят: «Ну зачем нам эти нововведения, почему нам не могут дать еще одну «семерку»?»

Одна из наших версий: компания пытается понравиться новым пользователям. Тем, что выросли на планшетах и телефонах. Вот для них все эти странные дополнительные рабочие столы, ориентированность на программы и спрятанные на дальней полке настройки привычны и естественны. Ну а что касается старых и проверенных пользователей Windows... на самом деле их права никто не ущемляет.

При переходе на «десятку» с Windows 7 или 8 никаких неудобств не испытываешь. Чтобы увидеть новые настройки и запустить дополнительные рабочие столы, надо изучить мануал и потыкать в новые кнопки. А если этого не делать, никакой разницы толком не заметите – все привычно. Есть папки, есть программы, есть «Панель управления» и «Мой компьютер». Ну да, «Пуск» стал пошире, и в нем отображаются погода, новости и сообщения из Facebook. Не нравится – не читайте, нравится – пользуйтесь, удобно ведь.

В общем, в основе своей Windows осталась прежней и не доставляет хлопот.

Но списывать со счетов все нововведения тоже не стоит. То, что слабо сочетается с настольным компьютером, отлично работает на набирающих популярность ноутбуках-трансформерах с сенсорными экранами. Вот для них Windows 10 – манна небесная. Наконец-то появилась система быстрого доступа ко всем основным настройкам, приличная панель уведомлений и не менее приличное пальцевое управление. Подробно обо всем этом мы расскажем в следующем номере, одновременно с тестом нового ноутбука Acer Aspire R 13.

ВИРУС НОМЕР 10

Темная сторона Windows 10

ТЕРРИ МАЙЕРСОН, вице-президент Microsoft, защищает принудительные обновления: «Нельзя взять двери, но оставить окна. Нельзя взять крышу, но не брать стены. Так вы безопасный дом не построите»

В ходе знакомства с бета-версией Windows 10 мы испытывали осторожный оптимизм – казалось, что Microsoft готова оставить в прошлом свои монополистические замашки и взяться, наконец, за ум. Но специалисты компании исправно поддержали свое реноме и перед самым релизом довели новую операционку до состояния, которое можно охарактеризовать как нечто среднее между привычной катастрофой и настоящей уголовщиной.

По крайней мере, в генпрокуратуру РФ уже поступило заявление с просьбой проверить продукцию американских шпиономанов на предмет соответствия российскому законодательству. Параллельно на просторах сети разгораются скандалы, объявляются бойкоты, растет возмущение прессы и пользователей. Обо всем этом и о многом другом читайте в этой статье.

Сыр в мышеловке

Еще во время бета-тестирования всех смущала непривычная щедрость Microsoft, решившей раздавать Windows 10 бесплатно. Эксперты со всего мира радостно кивали и говорили: вот, Microsoft поняла, что репутация важнее всего, и хочет загладить вину. Услышав вопрос, на чем же она в таком случае будет зарабатывать, все и начинали смущенно бормотать про подписку и платные сервисы. Мы, к слову, проявили в предыдущих обзорах бета-версии Windows 10 не меньшую наивность. Каемся, были неправы. Windows 10 оказалась не «работой над ошибками», как мы надеялись, а очередной революцией.

Вскоре после ее выхода интернет взорвался сообщениями о том, что релизная версия Windows 10 напичкана шпионскими модулями. Первым высказался чешский сайт Aeronet.cz: там предположили, что новая Windows больше напоминает терминал по сбору данных, нежели операционную систему. Затем подключились специалисты издания ArsTechnica, выяснившие, что отключить шпионские функции довольно сложно, а порой и вовсе невозможно.

Эти и другие разоблачения вызвали настоящий скандал. Проблема слежки со стороны крупных компаний и сведение на нет приватности в сети в последнее время вызывают все более ожесточенные споры, и релиз Windows 10 подлил в незатухающий костер дискуссии изрядную порцию керосина.

Итак, что же страшного в опубликованных исследованиях? Прежде всего, в них утверждается, будто Windows 10 время от времени запускает микрофон, слушает, что происходит вокруг, и отправляет данные куда-то в глубины интернета.

Дальше – больше. По слухам, «десятка» иногда включает веб-камеру и опять же что-то там куда-то посылает. Куда именно и что конкретно, неизвестно. Еще одна страшилка от западных коллег – встроенный кейлоггер. Как утверждается, он записывает все нажатия клавиш, ставя под контроль всю переписку, пароли, номера кредиток и прочую важную информацию.

Насколько все это реально? Сложно сказать. Похоже на бред сумасшедшего и, скорее всего, опирается на известные «следилки» бета-версии. По крайней мере, о кейлоггере тогда заявляли официально, но так

же официально говорили, что в релизе его не будет. Ну а что касается остальных «ужасов», тут Microsoft пока молчит, да и массовых подтверждений сказанному пока нет.

Но есть в Windows 10 и не менее страшные официальные «закладки». Так, например, еще на этапе подписи «Лицензионного соглашения» нас предупреждают о том, что Windows 10 может собирать и отправлять на сервера компании информацию о хранящихся на жестких дисках файлах, программах, фильмах и музыке. И вот на этом моменте мы остановимся поподробнее.

Борьба с пользователем

Мы надеемся, что вы очень честный человек, никогда в жизни не использовали краденые программы и не сливали с торрентов ни единой пиратской копии. Если это не так, то знайте, что, ставя свою подпись под лицензионным соглашением Windows 10, вы соглашаетесь с тем, что Microsoft сможет вместе с обновлениями устанавливать на ваш компьютер антипиратские программы, способные удалять с винчестера всю скачанную вами контрафактную продукцию.

Для этого ОС использует средства телеметрии, которая регулярно индексирует содержимое ваших дисков, ища на них пиратские файлы. Если верить слухам, то пока Microsoft охотится лишь за новинками американского кино, но в сферу их интересов может попасть вообще вся нелицензионная продукция: фильмы, сериалы, книги, музыка, игры и программы.

Некоторые популярные торрент-трекеры уже нанесли ответный удар, начав блокировать всех тех, кто использует Windows 10. Дескать, если хочешь халявы, ставь нормальный Windows.

К бойкоту присоединились крупные торрент-сайты iTS, BB и FSC. Отечественные пираты пока не особо беспокоятся, зато их западные коллеги вовсю бьют тревогу.

Вот что, к примеру, сообщают владельцы торрент-трекера iTS: «К сожалению, Microsoft отказалась от своих обязательств по защите информации и готова предоставить собираемые данные не только своим сотрудникам, но и третьим лицам. Среди них, в частности, крупнейшая антипиратская компания MarkMonitor. Такие вещи, как передача на сторону содержимого всех ваших дисков, совершенно очевидно, выходят за

MICROSOFT УЖЕ НЕСКОЛЬКО РАЗ ПЫТАЛАСЬ делать акцент на игры (например, в Vista), но получалось плохо. С выходом Windows 10 все может измениться

ГЛАВА MICROSOFT: «Свою самую большую ошибку мы совершили тогда, когда решили, что PC всегда будет центром всего»

СТИВЕН ЭЛОП, удачно похоронивший Nokia и вычеркнувший из бюджета Microsoft несколько миллиардов долларов, был уволен в июне этого года

ПОМИМО ТОП-МЕНЕДЖЕРОВ со своей работой в Microsoft за последнее время расстались около 7600 сотрудников

все рамки разумного и представляют собой серьезную угрозу сайтам, подобным нашему. Поэтому мы просто обязаны принять контрмеры». Аналогичные заявления опубликовали и другие трекеры, присоединившиеся к бойкоту.

Несогласные с новой политикой Microsoft рассказывают страшилки о том, что компьютер с Windows 10, найдя на дисках запрещенные файлы, отправляет донос на своего владельца «куда следует», с приложением адреса (не забываем про функцию отслеживания местоположения), а возможно, даже и фото (не забываем про самовольно включающуюся камеру). Конечно, пока это лишь слухи, но прецеденты уже бывали – вспомните скандальную историю трехлетней давности, когда разработчики «Ведьмака» отслеживали пиратов и рассылали им письма с предложением заплатить несколько сотен евро или ждать повестку в суд.

Конечно, шансы на то, что Microsoft начнет гоняться с нарядом полиции за пользователями торрент-трекеров, не особенно велики. Они не решатся восстанавливать против себя общественность столь вызывающим поведением.

Это же подтверждает и пресс-служба Microsoft, утверждающая, что их цель не преследование, а информирование: «Мы видим свою задачу в том, чтобы рассказывать, почему опасно пользоваться сторонним ПО, к каким техническим, финансовым и юридическим последствиям может привести попадание на компьютер неодобренного ПО и, наконец, каковы могут быть последствия желания пользоваться неодобренным ПО. Это делается, чтобы защитить устройство пользователя и его данные от возможных вредителей».

Отлично. Проповеди о том, что нехорошо пользоваться краденными программами, – как раз то, чего не хватало владельцам Windows. Возникает вопрос – зачем это все? Microsoft всегда умела находить с пиратами общий язык, зарабатывая с продаж OEM-версий Windows, установленных на ноутбуки и готовые компьютеры. И вдруг ей зачем-то понадобилось взбираться на баррикады и объявлять войну пиратству. Ради чего?

Что позволено Юпитеру

Стоит ли сомневаться, что ответ на эти вопросы всего один: ради денег. Microsoft давно завидует Google, которая на бесплатных продуктах зарабатывает почти столько же, сколько сама Microsoft, – по $16-17 миллиардов за квартал, притом доходы эти очень быстро растут.

Ведь торгует корпорация не конкретным продуктом, а информацией, которая с каждым годом все дорожает. Огромные базы данных на пользователей, персонализированная реклама, скорректированные результаты поиска, перекрытие кислорода пиратским сайтам... Все это стоит огромных денег, которые проплывают мимо Microsoft.

Вполне возможно, посмотрев на такое безобразие, компания решила: если уж какая-то поисковая система сумела добиться таких результатов, то у нас получится куда лучше! Недолго думая руководство дало инженерам задание превратить Windows в настоящий концлагерь по образу и подобию Google. Дескать, если им можно, почему нам нельзя!

И вряд ли Microsoft ограничит свои аппетиты рекламой, торговлей информацией и сотрудничеством с владельцами авторских прав. Со всего этого можно получить огромный доход, но не забываем, что всю свою жизнь

«КОРТАНУ» уже перевели на японский и начинают открывать некоторым странам доступ к английской версии. Но поговорить с ней на русском, вероятно, удастся нескоро

НЕУДАЧИ ПОСЛЕДНИХ ЛЕТ заставили Microsoft начать самую крупную реорганизацию в истории компании. Первой жертвой стал глава корпорации Стив Балмер

Microsoft продавала вполне конкретные продукты и не собирается в один миг переходить на бесплатную модель.

Уже сейчас в Windows 10 есть платные возможности. Например, всего за 15 баксов можно купить программу для чтения DVD. А при запуске любимого пасьянса «Солитер» вы увидите рекламу, которую можно пропустить, если у вас оплачена подписка.

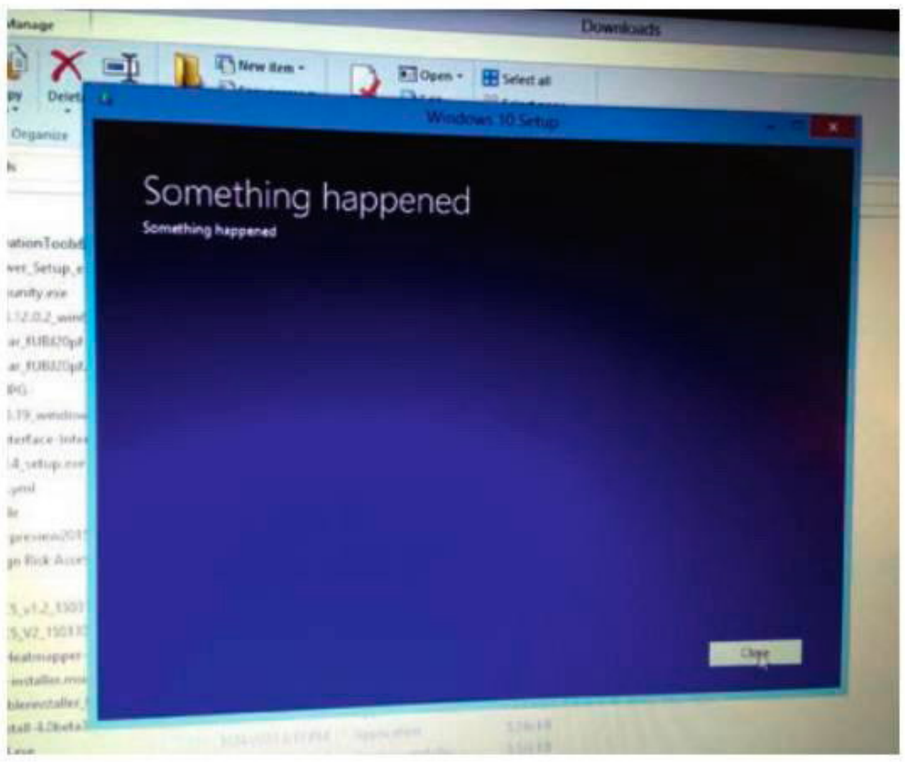
Допилим напильником?

Самый важный текущий вопрос: можно ли бороться с самоуправством Microsoft? Пользователи привыкли, что компанию время от времени переклинивает на «гениальные идеи», но до сих пор все проблемы более или менее успешно решались либо настройкой системы (отключение обновлений, UAC, антивируса и брандмауэра), либо с помощью сторонних программ (та же Classic Shell с традиционным меню «Пуск»). Так, может быть, не стоит поддаваться панике? Может, и на этот раз удастся все настроить?

Может, и удастся, однако уже стало ясно, что Microsoft просто так не сдастся. Например, она ввела такую чудесную фишку, как принудительные обновления. То, что на Windows именно они давно считаются главным источником глюков, в расчет не принималось.

Однако пользователи отыскали разные пути обхода этой проблемы. Пираты тоже подсуетились и начали выпускать сборки Windows 10, сразу оснащенные всеми полезными обновками, но с заблокированным шпионским функционалом. Тогда Microsoft сделала ход конем и засекретила (!) содержимое обновлений, чтобы хитрые пираты и пользователи не могли выбирать себе для установки только самое «вкусненькое». Как в детстве: пока не съешь кашу, никакого компота.

То есть Microsoft полна решимости установить наивысший контроль над машиной пользователя и автоматизировать все возможные процессы. Сама тенденция-то полезная, только, как показала практика, автоматизация всего и вся в исполнении Microsoft до добра не доводит. Даже если вы добросовестный пользователь и на вашем компьютере нет ни единого байта контрафактной продукции, будьте готовы к тому, что излишняя самостоятельность новой Windows может преподнести немало сюрпризов.



ЧТО МОЖНО ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ОТНЕСТИ К ЗАСЛУГАМ MICROSOFT, так это работу над стабильностью. Релизная версия хорошо отлажена, а имеющиеся баги правятся оперативно

В ПОСЛЕДНИЕ ГОДЫ Microsoft успешно расширила области своей деятельности и теперь выпускает много разных вещей. По словам Колина Гиллса, аналитика BGC Partners, на долю Windows приходится лишь 30% дохода компании

Один из пользователей жалуется: ночью его компьютер автоматически обновился до Windows 10 (это нормально), автоматически просканировал содержимое папки Pictures (это хуже, но тоже нормально), а после поставил на рабочий стол слайд-шоу из всех найденных картинок.

И вот это уже была катастрофа, потому что владелец компьютера хранил в недрах этой папки свою коллекцию порнографии. Проснувшаяся утром жена увидела на экране компьютера «веселые картинки», после чего разбудила супруга для выяснения отношений. «Я даже не знаю, как это теперь отключить», – жалуется бедолага.

Другой пользователь был очень удивлен, когда после обновления Windows на ноутбуке его четырнадцатилетнего сына Microsoft начала присылать ему еженедельные отчеты о всех его действиях: список посещенных сайтов и запущенных приложений, статистика о проведенном за компьютером времени. Да, такая возможность имелась и в Windows 8 и называлась «родительский контроль», только там ее нужно было включать вручную, в данном же случае пришлось выяснять, как избавить операционную систему от нездорового желания лезть в личную жизнь ребенка. В общем, как обычно, самостоятельность компьютера до добра не доводит.

ПОГОВАРИВАЮТ, что с обновлениями шпионский функционал может появиться и в старых версиях ОС

Без эмоций

А теперь попробуем спокойно подвести итоги. Зачем Microsoft понадобилось устраивать революцию? Если бы она просто сделала то, что обещала, все пользователи Windows уже возносили бы хвалу небесам и ставили свечки за здоровье Билла Гейтса. Значит, Microsoft не устраивает тот путь, по которому она шла все эти годы.

Догадаться, в чем дело, несложно. Падение продаж Windows, падение продаж PC... Microsoft не верит, что проценты, которые отстегивают ей производители компьютеров, будут кормить ее вечно. Когда смартфоны и планшеты только-только появились, их основными пользователями стали именно владельцы PC. Они приходили на мобильный рынок со своими требованиями и стандартами, а iOS и Android приходилось эти привычки ломать.

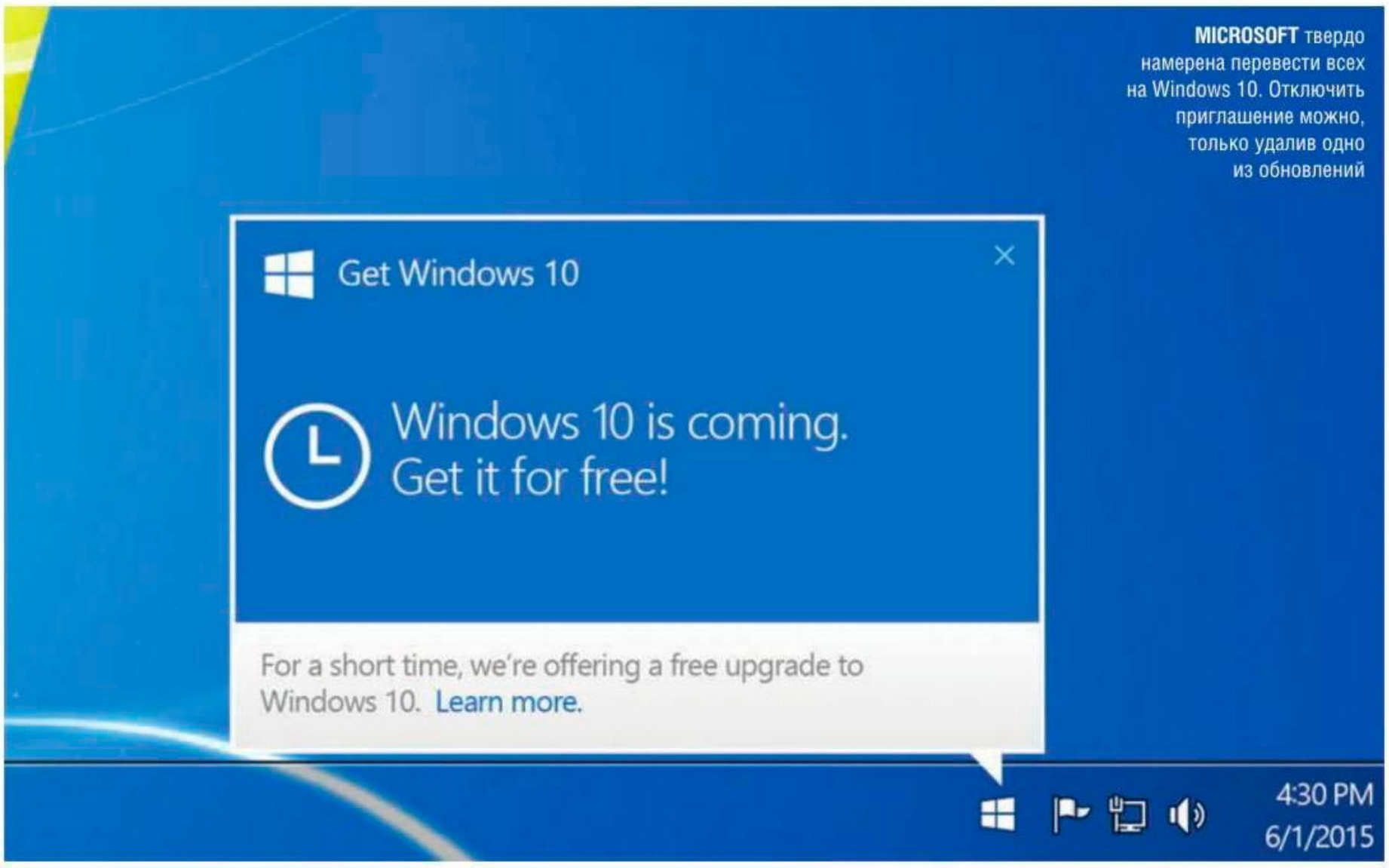
Теперь все происходит наоборот: первым компьютером в жизни человека все чаще оказывается планшет или смартфон, и уже их пользователи приходят на PC со своими требованиями, а привычка к PC, державшая продажи Windows последние двадцать лет, превращается в анахронизм. И очень скоро конкуренты – Google, Apple, Valve, Firefox – смогут предложить таким пользователям альтернативу. «Хромбуки», «стим-машины» – первые ласточки уже полетели.

Главная проблема Microsoft в том, что она просто зарабатывает. Продажи Windows ничего не дают ей в плане перспектив. А продажи хорошей Windows, даже наоборот, этим перспективам вредят. Вспомните XP – как сложно было уговорить людей с ней расстаться! Поэтому-то Microsoft и решилась на очередную революцию.

Суть ее в том, чтобы обменять существующую огромную аудиторию пользователей Windows на власть. В самом прямом смысле слова. Власть в виде контроля потоков информации, привязки пользователей к своим сервисам, перехвата основных денежных потоков конкурентов, создание информационной империи. Иными словами, Microsoft решила стать... Google. Заработки у Google чуть меньше, зато власти в ее руках сосредоточено на порядок больше.

Загвоздка в том, что Google создавала свою империю годами, постепенно приучала пользователей к своим сервисам, завоевывала доверие. А уже потом начала закручивать гайки. Microsoft такой вариант не устраивает. Времени у нее немного, и она хочет взять все и сразу.

Весной компания заявляла, что через два-три года количество устройств под управлением Windows 10



MICROSOFT твердо намерена перевести всех на Windows 10. Отключить приглашение можно, только удалив одно из обновлений

ОБЕЩАНИЕ ОБНОВИТЬ ДО WINDOWS 10 все версии ОС, включая пиратские, оказались уткой. Спокойной жизни пиратам Microsoft не даст

должно достичь миллиарда. Тогда эта цифра никого особо не взволновала. Если обновить большую часть имеющихся Windows до «десятки», примерно столько и получится. Только кому будет выгода от миллиарда бесплатных Windows?

Теперь же становится понятно, что Microsoft видит в своих планах вовсе не «миллиард бесплатных Windows», а миллиард пользователей, сведения о которых собраны в единую базу. Миллиард рекламных площадок. Миллиард пользователей сервисов. И ради таких перспектив компания готова устроить своим пользователям цифровую тюрьму строгого режима.

Нечто подобное Microsoft пыталась провернуть еще в 2013 году, во время анонса Xbox One. Тогда ей прозрачно намекнули, что, покупая консоль за 500 долларов и игры за шестьдесят, игроки хотят, чтобы к ним относились как к хозяевам, а не как к заключенным. Похоже, сейчас мы наблюдаем вторую часть Мерлезонского балета, только в исполнении условно-бесплатной Windows. Получится или нет?

Скорее всего, получится, но не так, как желает Microsoft. Во-первых, вряд ли удастся приобщить к единой экосистеме пиратов: мы уже упомянули, что появились первые сборки «обезвреженных» Windows 10. С честными пользователями тоже будет непросто, и не только из-за разгорающегося скандала. Просто основная фишка новой Windows – объединение экосистемы на мобильных, планшетах и домашнем компьютере – оказалось нужна только самой Microsoft.

Обычным пользователям такое единое рабочее пространство либо не требуется, либо уже организовано на уровне отдельных программ. Почта, социальные сети и многие сервисы без проблем работают на самых разных операционках. В таких условиях попытка Microsoft навязать собственные сервисы выглядит как приставания цыганки на рынке.

Хороший пример – история с меню «Пуск». Во время теста инженеры сделали так, что настройки меню изменялись на всех устройствах сразу. Добавили туда новую программу на ноутбуке, и она тут же появилась на планшете и экране мобильного!

Только вот тестерам это не понравилось. Они предпочитали отдельные настройки для каждого устройства. Потому что телефон – это телефон, а ноутбук – это ноутбук, каждый используется для своих задач, и объединять их не стоит.

Скажем откровенно, как простые пользователи мы возлагали на Windows 10 большие надежды. Ждали исправления недочетов, хотели освоить новые фишки. Теперь, увы, наше настроение радикально изменилось. Мы приветствуем прогресс, но только когда он ради нас, потребителей.

Но излишняя самостоятельность Windows 10 играет на руку только Microsoft, притом часто в ущерб нашим интересам. Возможный шпионаж, тайные обновления, самовольные действия... В мире есть еще один тип программ, тоже очень самостоятельных и любящих делать всякое разное без ведома пользователя. Такие программы называются вирусами.

Можно, конечно, упомянуть пиратов и создателей «твикеров» – они честно стараются призвать Windows 10 к порядку. Но сейчас мы говорим не о них, а о том продукте, что предлагает использовать компания-разработчик. И вердикт наш будет прост: нам нужна система, которой мы будем пользоваться. Когда нам понадобится система, которая будет пользоваться нами, – мы об этом сообщим. ● *Павел Бажин*

ЗАКОН СУРОВ, НО ОЧЕНЬ СУРОВ!

С первого сентября в России действует закон «О персональных данных». Раньше под этим понимали лишь имя, адрес и дату рождения, но теперь сюда же попадают любые сведения о физическом лице, а значит, и все данные о нас, что коллекционирует Windows 10. Компании, собирающие такую информацию, должны хранить ее на территории России и пользоваться ею исключительно на основании российских законов.

Однако Windows 10 не только вытягивает личные данные на заграничные сервера, но еще и оставляет за собой право передавать их на сторону, что по нашим законам вообще строжайше запрещено! Депутат Госдумы Вадим Соловьев обратился в Генеральную прокуратуру РФ с просьбой проверить новую ОС на соответствие законодательству.

«Распространение операционной системы Windows 10 на территории Российской Федерации незаконно. С учетом того, что многие российские государственные структуры используют в работе операционные системы Windows, возможна утечка секретной информации. Фактически речь идет о шпионаже», – заявил политик.

ЗАЛОЖНИК КУРСА

Тестирование планшета Archos 80b Helium 4G

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** Android 4.4.4
- **Дисплей:** 8 дюймов (1280x800), IPS
- **Процессор:** MediaTek MT8732 (4 ядра, 1,5 ГГц)
- **Графический процессор:** Mali 760 MP2
- **Оперативная память:** 1 ГБ
- **Встроенная память:** 8 ГБ
- **Карты памяти:** micro-SD
- **Камеры:** 0,3 Мп (фронтальная), 2 Мп (задняя, вспышка)
- **Связь:** GSM 850/900/1800/1900 МГц; UMTS 900/2100 МГц; LTE 800/1800/2600 МГц
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0
- **Навигация:** GPS с поддержкой A-GPS
- **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм джек, micro-SIM, mini-SIM, micro-SDXC
- **Аккумулятор:** 3900 мАч
- **Размеры:** 21x12,2x0,93 см
- **Вес:** 320 г
- **Цена на сентябрь 2015 года:** 10 990 рублей ($167)

Считается, что, если хочешь купить бюджетный планшет или телефон, надо обращаться к китайцам. На самом деле все обстоит несколько иначе. На нашем рынке есть множество европейских фирм, готовых за те же деньги обеспечить более высокое качество. И одна из этих компаний – **Archos**, у которой мы взяли на тесты 8-дюймовый планшет **80b Helium 4G**.

Первое впечатление

Для бюджетной модели 80b Helium выглядит хорошо. Белая лицевая панель, серый пластик сзади и холодящая руки алюминиевая вставка, добавляющая аппарату солидности и веса. Приятно и то, что производитель ушел от толстых рамок вокруг дисплея и обратился к стандартному соотношению 16:10. Поэтому корпус получился тонким и легко обхватывается одной рукой. В метро, когда держишься за поручень, – очень удобно.

Расположение элементов у 80b Helium сделано по современному стандарту. На левом торце – тонкая кнопка включения, на правом – узкая качелька громкости. Сверху – 3,5-мм джек, снизу – micro-USB. Привыкнуть и освоиться несложно, тем более что кнопки здесь хорошие, не заедают и легко нажимаются.

Но минусы в оформлении тоже нашлись. Archos промахнулась с основной камерой: та немного выступает над корпусом и довольно непривычно ощущается пальцами. А в заглушке SIM- и SD-портов для пущей надежности сделали столько защелок, что на их закрытие легко потратить больше минуты. Учитывая поддержку «горячей» смены карт, решение странное.

Напоказ

Экран у 80b Helium – обычная для этого ценового сегмента IPS-матрица разрешением 1280x800. При диагонали в восемь дюймов это дает соотношение 188 пикселей на дюйм. До четкости пресловутой Retina далеко, но на пиксели изображение не разваливается. А вот яркость могла быть и повыше – на солнце или под яркой лампой запаса не хватает, к тому же мешает отсутствие олеофобного покрытия.

Что же касается динамика, то он расположен на задней панели и рассчитан только на домашнюю работу – на улице приходится пользоваться наушниками.

Стандартно все и с камерами: фронтальный модуль выдает 0,3 Мп, а основной – 2 Мп. Последних время от времени хватает на хорошие снимки при ярком естественном освещении. Однако в помещении модулю не всегда удается поймать баланс белого, из-за чего страдает цветопередача. К тому же планшет лишен автофокуса, а это плохо сказывается на видео – картинка плывет и смазывается.

Начинка

Работает все это на кристалле **MediaTek MT8732** – четыре ядра частотой 1,5 ГГц и графический чип **Mali 760 MP2**. Оперативной памяти 1 ГБ для современного Android, как говорится, впритык. И постоянной памяти всего 8 ГБ. Зато есть отменный вариант с расширением: технология Archos Fusion Storage позволяет установить флэшку на 64 ГБ и объединить ее с основным объемом – очень необычно и удобно.

На что всего этого хватает? По тестам – на многое. **Epic Citadel** показывает аж 48,4 fps на Ultra High, а **AnTuTu Benchmark** выдает 29 799 баллов. Однако на практике все не так впечатляюще. Современные игры с навороченной графикой 80b Helium даются с трудом: те же Asphalt 8 и Dead Trigger 2 заметно притормаживают. С более простыми проектами легче – последняя Angry Birds и Cut the Rope 2 буквально летают.

Не заметили мы проблем и с воспроизведением HD-видео. Потоковый видеоряд с YouTube не подвисает, артефактов и фризов нет. Та же картина при проигрывании роликов с карты памяти. На запуск фильма порой уходит две-три минуты, но в процессе никаких тормозов нет.

Нет их и при выполнении стандартного офисного набора. «Блокноты», Word, браузер и Facebook работают как надо. Однако лучше следить за количеством открытых вкладок и запущенных приложений – оперативки все-таки мало.

Связь

Чего у 80b Helium в избытке, так это модулей связи. Помимо привычных для этого сегмента Wi-Fi, Bluetooth и GPS, аппарат поддерживает все российские стандарты сотовой связи – и 2G, и 3G, и даже LTE. Работает все отменно. В зависимости от оператора и силы сигнала скорость загрузки в среднем достигает 20–25 МБ/с, а скорость отдачи 11–12 МБ/с.

Приятно, что модули работают не только на интернет, но и на голос. Иными словами, 80b Helium вполне можно использовать как обычный телефон с двумя SIM-картами. Разговаривать по нему, правда, лучше через гарнитуру – все же 8-дюймовая «лопата» у уха выглядит забавно, – но конкурентного преимущества планшета это не умаляет.

Работает 80b Helium на чистом Android 4.4.4 без всякого дополнительного софта – для бюджетного решения это сегодня очень большая и невероятно приятная редкость.

●●●

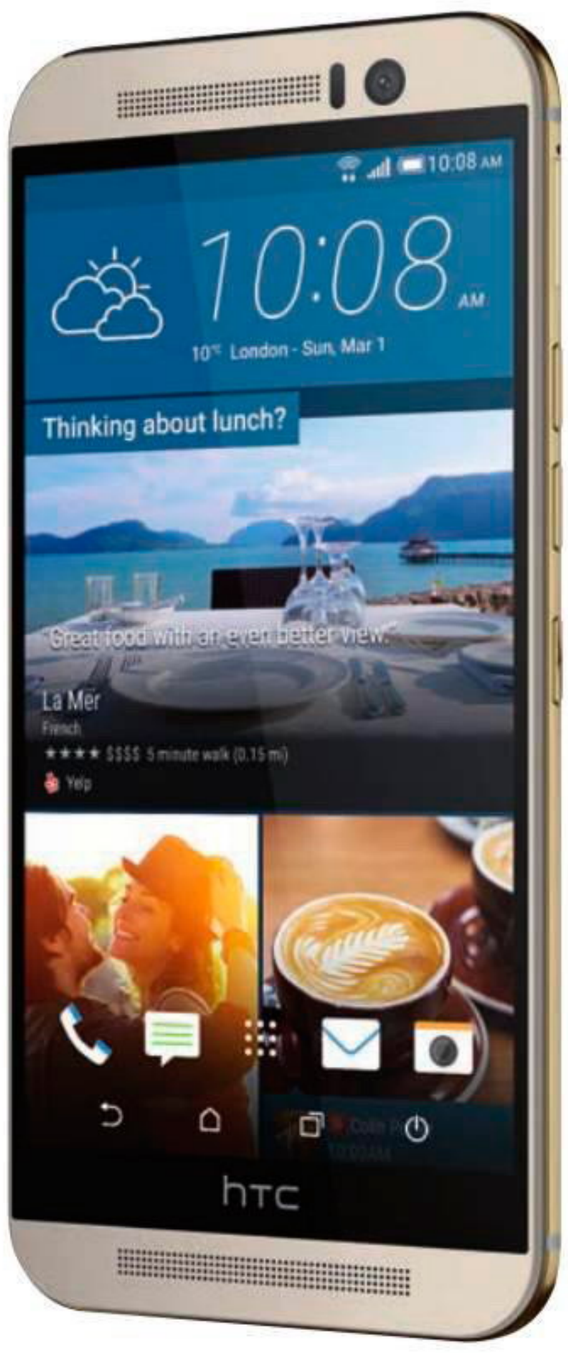
Итого – качественно собранный планшет с пристойным для своей цены экраном, достаточной для основных задач начинкой и отличным набором беспроводных модулей, среди которых нашлось место для LTE. Да, недостатков хватает: и неудобно расположенная основная камера, и маленький запас яркости дисплея, и слабый динамик. Но за 80b Helium просят 10 990 рублей, что на сегодняшний день составляет всего 167 долларов. ● *Антон Баев*

+ ПЛЮСЫ +

+ наличие 4G-модуля
+ поддержка двух SIM-карт

– МИНУСЫ –

– цена
– слабый экран



ТЕЛЕФОНЧИК ЕСТЬ?

Сравнительное тестирование трех топовых Android-телефонов 2015 года

Раз в год в нашей редакции случается форменное безумие: редактор «Железного цеха» на два месяца расстается со своим личным телефоном и заказывает себе все наличествующие флагманы. Итогом становится масштабное сравнительное тестирование всех топовых трубок текущего года. Так было в 2014 году, так случилось и в 2015-м. В жестком бою сошлись **HTC One M9**, **LG G4** и едва вышедший **Sony Xperia Z3+**. Должен был подъехать еще и Samsung Galaxy S6, но производитель его не отпустил.

HTC One M9

Первым в редакцию прибыл HTC One M9, с него и начнем. О комплектации много не расскажем. Телефон прислали в обычном почтовом конверте, поэтому руками пощупать обязательный набор из зарядного устройства, кабеля USB-micro-USB, скрепки и наушников с плоским, не путающимся кабелем не вышло.

Нелегко будет описать и тернистый путь дизайнеров, разработавших внешний вид флагмана. По большому счету, M9 – точная копия M8. По пути потерялась пара миллиметров длины и добавились новые цвета, не более.

Задняя крышка и боковины по-прежнему сделаны из одного куска замечательного шлифованного по горизонтали металла. Лицевая часть – это Gorilla Glass 4, накрывающая экран, пара внушительных пластиковых вставок сверху и снизу, а также крупные решетки динамиков. Оборотная сторона – металлическая несъемная крышка, чуть выступающий прямоугольный глазок камеры, прикрытый сапфировым стеклом, двойная светодиодная вспышка и пластиковые полоски, за которыми спрятались модули связи.

Стоит ли ругать HTC за самокопирование? Определенно, нет. Во-первых, те, кто в теме, без труда отличат новинку по изменившемуся глазку камеры и свежему цвету (металл стал светлее, появилась версия с золотыми боками). Во-вторых, придуманный еще для M8 дизайн даже спустя год по-прежнему хорош. Телефон солиден и прекрасно сочетается как с обычной одеждой, так и с деловым костюмом – ни кричащих цветов, ни вычурных логотипов. Строгий прямоугольник и благородный блеск металла.

В руке аппарат лежит прекрасно. Грани слегка закруглены и не впиваются в ладони. Небольшая ширина позволяет удерживать аппарат одной рукой, и не только мужской, но и женской. Шлифованный металл уверенно цепляется за кожу и не скользит.

Обидно, правда, что вместе с плюсами в M9 перекочевали и старые минусы. Не всем понравится большой вес – 157 граммов добавляют солидности, но изрядно оттягивают карман рубашки и летних брюк. А из-за высокой теплопроводности металла игры и активное обновление программ здорово нагревают корпус.

Свои сложности у M9 с управлением. В отношении прошлой версии мы жаловались на расположенную сверху кнопку питания, до которой было слишком сложно тянуться. В M9 это исправили и перенесли клавишу на центр правой грани.

И все бы хорошо, но кто-то догадался разрезать стоящую чуть выше качельку громкости, забыв тактильно выделить «питание». В итоге, пролистывая текст, время от времени путаешь кнопки и гасишь экран. Не смертельно, но для топового телефона странно. В конце концов, удачные реализации таких схем можно было подсмотреть у конкурентов.

К чему не придраться, так это к расположению портов. Снизу micro-USB и 3,5-мм джек, сверху – огромный ИК-передатчик, а на левой и правой гранях – выдвижные приемники micro-SD и micro-SIM-карт.

Основные органы

Еще одна безупречная деталь – экран. Он был прекрасен в M8, он остался таковым в M9. IPS-матрица на 5 дюймов, старое как мир Full HD, максимальные углы обзора и отличное качество картинки. Со времен M8 подтянулись цвета, ушла неестественная насыщенность и слегка снизился контраст. Почти идеальная матрица, отлично рисующая каждую деталь на фотографиях и не выжигающая глаза яркими цветами. Хороший вариант для работы, просмотра фильмов и игр.

Не хватает лишь минимальных настроек. Без помощи колориметра изменить баланс цвета не получится. Из параметров пользователю доступна только яркость – стандартный ползунок и автоподстройка. Последняя работает стабильно и шустро подлаживается под окружающие условия. В темноте не бьет по глазам, а под солнцем старается оставаться как можно более читаемой. Получается почти всегда. По нашим замерам, M9 выдает самое большее 457 кд/м² – что на 44 единицы больше, чем у M9.

А вот звук в M9 не поменялся, и это хорошо. За него отвечает пара динамиков над и под экраном. Для телефона они очень хороши: упор делается на высокие частоты, но есть и примесь среднего диапазона. В жизни это значит, что музыка, фильмы и игры звучат как на среднем офисном ноутбуке. Эффектов ноль, но голоса передаются четко и без хрипов. Запаса громкости выше крыши – слышно и из сумки, и из соседней комнаты, и даже из подъезда.

Еще один нюанс в отношении динамиков – поддержка технологий **Dolby**. В прессе эту фишку нахваливают, но по факту там нет ничего необычного: добавилась пара не особо качественных вариантов реверберации, которые к тому же вносят массу цифрового шума при работе с наушниками. В походном режиме музыку лучше слушать без них, встроенный ЦАП раскачивает наушники до 32 Ом, а запаса мощности хватает, чтобы перекрыть шум метро.

В деле

Достаточный запас и у разговорной части. Динамик потрясающий. Никаких искажений голоса, глухости и посторонних шумов. Не заметили мы и проблем с датчиком приближения: на окружающую обстановку реагирует адекватно и исключает случайные отбои звонков, отключения микрофона и тому подобные неприятности.

Хороши и модули связи. Голос держат, интернет по LTE принимают, с Wi-Fi дружат и на 2,4, и 2,5 ГГц. Единственная странность обнаружилась с GPS. Работает-то модуль нормально, но почему-то очень не любит самый популярный в нашей стране «Яндекс.Навигатор». Первые пять-десять минут они вроде бы общаются, а потом у M9 резко отваливается вся связь, как GPS, так и GSM/LTE. Лечится перезагрузкой, но ровно до следующего запуска программы – почему так происходит, неизвестно, и антидота тоже нет. С другими программами навигации все в порядке.

Софтовая часть

В основе M9 лежит самый мощный на сегодня чип от **Qualcomm** – **Snapdragon 810**. Построен он по 20-нанометровому техпроцессу и несет на борту сразу восемь 64-битных ядер. Четыре из них – основные **Cortex-A57** частотой до 2 ГГц, остальные – вспомогательные **Cortex-A53** на 1,5 ГГц. В помощь им установлено 3 ГБ оперативки, а за графику отвечает свеженький **Adreno 430**, поддерживающий 4K-разрешение и OpenGL ES 3.1. Понятное дело, о тормозах с таким запасом производительности и речи быть не может. Фильмы, игры, программы – все запускается очень быстро и идет как по маслу.

Проблема одна – чип горячий, что не лучшим образом сочетается с металлическим корпусом и, как ни странно, иногда приводит к падению производительности. В жизни последнее не слишком заметно – подтормаживаний в играх мы не ощущали, но бенчмарки проблему чувствуют.

К примеру, после первого прогона 3DMark показывает 22 008, после второго – 21 188, после восьмого – 18 476 очков. Аналогичная ситуация с популярным **Geekbench**. Пока телефон холодный, программа выдает приличные 3590 баллов, а после прогрева, циклу так к пятнадцатому, результаты падают до 2746 баллов.

Впрочем, все эти выкладки никак не влияют на время работы от батареи. Неся на борту самый мощный чип от Qualcomm и не самый выдающийся аккумулятор на 2800 мАч, One M9 спокойно переживает рабочий день с часом разговора, двумя часами навигатора, парой часов «Facebook-интернет» и активной работы с почтой. Если же снять нагрузку в виде навигации, заряда хватает на два дня.

HTC – единственная фирма из нашей тройки, которая занимается только телефонами. Никаких планшетов или часов. Плюс к этому, HTC еще и самая молодая компания в нашем тесте. Если возраст Samsung равен 77 годам, а Sony – 69 годам, то тайваньскому гиганту едва исполнилось восемнадцать лет.

Софт

Работает все это под управлением **Android 5.0**. Сразу скажем, общую беду последней версии операционки в HTC не решили. При запуске большого количества программ телефон тормозит и требует освобождения оперативки. Это случается нечасто, но проблема есть, имейте в виду.

Традиционно для HTC в телефоне используется собственная оболочка **Sense 7**. Она заменила стандартную звонилку, сделав ее чуть удобней и лаконичней; убрала в списке программ страницы, заменив их вертикальным списком и добавив пару вариантов сортировки и поиска; очень неудачно сменила карточки запущенного софта на сетку из девяти приложений, а также позволила тасовать кнопки у основания экрана. Стандартные «назад», «домой», «диспетчер задач» разрешается менять местами и добавлять к ним четвертую кнопку: «питание», «автоповорот», «уведомления», «быстрые настройки» и «скрыть панель навигации», убирающую все наэкранные клавиши.

В остальном же Sense 7 почти незаметна. Она добавила в систему аккуратные, чуть вытянутые шрифты, свежий виджет часов и собственную клавиатуру с неудачной русской раскладкой в четыре ряда вместо трех. Немного здесь и софтовых плюшек: сервис по созданию фото- и видеоколлажей **Zoe**, простенькая программа для управления техникой через ИК-порт, агрегатор новостей **BlinkFeed**, а также сервис для переноса всех данных со старого HTC на новый.

Из интересного отметим управление жестами. Двойное касание активирует экран, свайп вниз вызывает голосовой набор, влево – панель виджетов, вправо – BlinkFeed, и, наконец, кнопка громкости, когда телефон находится в горизонтальном положении, запускает камеру.

По части настройки внешнего вида HTC постаралась на славу. Телефон с ходу предлагает десятки тем оформления и позволяет самостоятельно перестроить весь интерфейс на основе собственноручно выбранной фотографии. К примеру, загружаешь любое изображение, а Sense 7 предлагает оформить все значки в основные цвета фото, а также изменить их вид и форму согласно вашим пожеланиям. Очень свежо.

Камера

Те, кто встречался с One M8 или читал о нем, наверняка помнят, что фото у HTC хромало на обе ноги. Год назад, когда все активно работали с 13- и даже с 20-мегапиксельными сенсорами, тайванцы использовали матрицу на 4 Мп. Да, в ней была технология **UltraPixel**, дающая больше света, но 4 Мп не спрячешь. Хорошо фотографии смотрелись исключительно на телефоне, на больших экранах они разваливались на пиксели.

В One M9 от экспериментов отказались и поставили нормальный модуль на 20 Мп со сдвоенной светодиодной вспышкой. Результаты? Из положительных – снимки стали определенно больше. Но и только. В остальном качество просело. Фокусное расстояние у объектива увеличилось, а значит, для портретной съемки приходится отходить еще дальше. Слегка упал и уровень цветопередачи – там, где M8 аккуратно и красиво прорисовывал все оттенки кожи, M9 ее высветляет, добавляя бледности.

Примерно тот же расклад с пейзажами. По насыщенности и яркости цветов M8 остается впереди, M9 же берет высокой детализаций (дома напротив уже не расплываются) и уровнем проработки неба. Даже без включения HDR телефон хорошо рисует сложные облака.

Минусы тоже есть. Цифровая обработка активно давит шумы и частенько вносит ненужную грязь в итоговое изображение. А вот в области макросъемки M9 почти неотличим от предшественника. На стороне последнего только фокусное расстояние, деталей же он дает меньше.

Ну и наконец, съемка в темноте. В условиях полного отсутствия света M9 гораздо увереннее и правильнее пользуется вспышкой. А вот в сумерках бара сильнее уже M8: за счет UltraPixel он вытаскивает максимум света в любой ситуации, отсюда и повышенная четкость. В преимущества M8 запишем и более быструю наводку. Фокусировка у прошлого поколения работает значительно четче.

Однако все это не значит, будто M9 потерпел поражение. Имеются у него и неоспоримые преимущества. Так, в арсенале HTC теперь есть 4K-видео. Появился режим замедленной съемки, слабо реализованный, но все же. Выигрывает M9 и по части фронтального модуля. За селфи здесь фактически отвечает фронтальный модуль от M8 – те же 4 Мп с UltraPixel на борту. В итоге качество видео в Skype очень высокое, да и «себяшки» выходят не хуже, чем у конкурентов. Снимки четкие и светлые.

Что касается разных режимов работы, то их в HTC порядком. Из развлечений есть одновременная работа с двух объективов, эффект боке, фотокиоск, делающий сразу четыре фото, а также масса предустановок вроде «макро», «портрет» и HDR, дополненных всеми основными настройками для ручной съемки. Словом, есть с чем поиграться.

Основное наше впечатление от One M9: компания потихоньку сдает позиции. После общения с их флагманом кажется, что еще чуть-чуть, и серия One M, потеряв место в топе, откатится до уровня, скажем, Huawei или ZTE, чьи телефоны сейчас ценятся в районе 30 000 рублей. Такое ощущение создают мелкие недоработки и почти полное отсутствие инноваций. Если так будет продолжаться дальше, будущему HTC не позавидуешь.

Однако сейчас все еще поправимо. Существенных недостатков у One M9 четыре: горячий чип, недоработанный софт камеры, мелкие проблемы с GPS и неудачные кнопки управления. В остальном это очень приятный телефон с отличным дизайном, вылизанным софтом, шикарным экраном, мощным звуком и интересной гарантией: в первый год после покупки HTC предлагает один раз бесплатно заменить разбитый дисплей, независимо от причин повреждения.

Хватит ли этого на борьбу с конкурентами? Сейчас и узнаем – следующий на очереди LG G4.

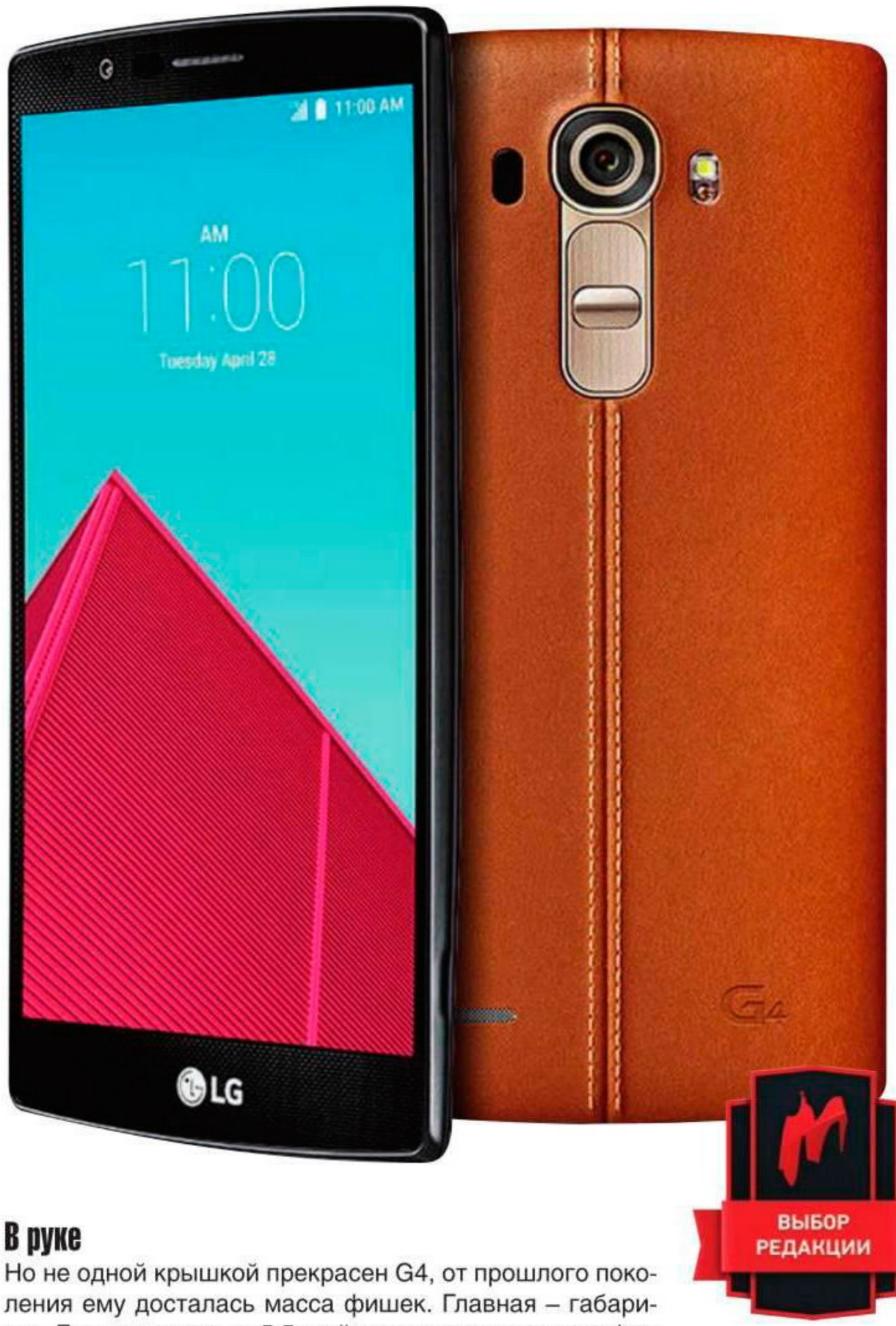
LG G4

LG, пожалуй, самый выдающийся производитель телефонов. И не потому, что его трубки уже второй год впечатляют гораздо сильнее творений конкурентов, а потому, что компания умудрилась добиться этого в очень короткий срок.

Всего два с половиной года назад никто и подумать не мог, что корейцы войдут в высшую лигу и примутся лихо топтать всякие Samsung, HTC и Sony. Однако в 2013 году все изменилось. Уж не знаем, какими там мокрыми вениками боссы гоняли дизайнеров и инженеров, но те сумели создать замечательный аппарат под названием G2. Ни по дизайну, ни по техническим характеристикам, ни по продуманности софта он не уступал тогдашним грандам индустрии.

Конечно, журналисты и всякие горе-аналитики твердили, что это случайность, единичное явление, а Samsung все равно круче, но в 2014 году LG заткнула им рты, выкатив G3, который лишь укрепил положение компании. Телефон обошел конкурентов почти по всем фронтам, имея отличный QHD-экран и потрясающую камеру с лазерным автофокусом и системой оптической стабилизации.

В этом году LG нанесла еще один удар, а G4 стал самым обсуждаемым телефоном на планете. И тому есть масса причин.



Дизайн

Первая и самая главная – хитрый ход дизайнерского отдела. Полномасштабно переделывать G3 там не стали, старый и новый телефоны почти на одно лицо: широкий прямоугольный корпус, слегка скругленные углы. Лицевая панель почти целиком занята 5,5-дюймовым дисплеем, зажатым пластиковыми рамками с переливающейся текстурой, а по контуру проходит глянцевый пластмассовый ободок.

Заметно изменилась лишь задняя съемная крышка. Если в G3 это был обычный кусок пластика, пусть и замаскированный под шлифованный металл, то в G4 это *натуральная* кожа. Что серьезнейшим образом изменило все впечатление от трубки.

На ощупь кожа почти не отличается от пластика – жесткая и быстро нагревается, – но как же здорово она выглядит! Стильно, красиво, дорого. Ее не спутать ни с каким текстурированным пластиком – как и полагается дорогому материалу, она почти не отражает свет и собирает обильную жатву взглядов окружающих. Это первый на нашей памяти телефон, при виде которого все те, кто «не в теме», тут же спрашивали: «Ой, что это у тебя? Дай посмотреть». Словом, впечатление G4 производит, и это чертовски приятно.

Насколько кожа окажется практичной, правда, пока рано говорить. За полтора месяца повседневного использования с крышкой ничего не случилось – ни царапин, ни потертостей, хотя трубка не раз встречалась со связкой ключей в кармане, щербатыми столами баров и завалами железа на рабочем столе. Но тут, возможно, повезло. Если зацепить кожу чем-нибудь острым, она наверняка мигом потеряет лоск и будет выглядеть гораздо хуже царапнутого пластика. А заменить крышку стоит 4500 рублей.

Те, кого такой расклад не устраивает, могут купить G4 с обычной пластиковой крышкой. Хотя учитывая, что цена одинаковая, мы все же советуем начать с кожи и только потом при необходимости перейти на пластик или даже неоригинальный металл, благо он обойдется в районе 1000 рублей.

В руке

Но не одной крышкой прекрасен G4, от прошлого поколения ему досталась масса фишек. Главная – габариты. Для аппарата с 5,5-дюймовым экраном телефон очень компактный, 7,6 см в ширину и 14,9 см в длину. А это, между прочим, немногим больше, чем у HTC One M9. В руке такая махина лежит чуть хуже, и ее чаще перехватываешь, чтобы дотянуться до дальних клавиш, но ничего смертельного. В ладонь средних размеров телефон ложится без проблем и уверенно держится.

Способствует этому как отлично цепляющаяся за руку кожа, так и скругленный «арочный» профиль. По центру толщина достигает почти сантиметра, а к бокам сходит к четырем миллиметрам. Сама LG утверждает, что общение облегчает еще и небольшой изгиб экрана. Утверждать не беремся – если изгиб и есть, он вообще не заметен. Куда сильнее в глаза бросается нестандартное управление.

Кнопка питания и качелька громкости у G4 на задней панели. И пользоваться ими так же удобно, как и классическими боковыми. Указательный палец всегда оказывается напротив управления, а сила нажатия отлично выверена и исключает случайные срабатывания, но при этом не заставляет владельца напрягаться. К тому же на кнопки подвешены некоторые быстрые функции. Например, двойное касание к кнопке уменьшения громкости вызывает камеру, а к кнопке увеличения – фирменный блокнот QMemo+.

Основные же Android-кнопки у G4 наэкранные. Как в One M9, их можно поменять местами, а также добавить пару клавиш вроде вызова шторки уведомлений, разделения экрана на две части, запуска блокнота и наэкранных приложений.

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

QUALCOMM, по идее, уже должна была представить Snapdragon 820, однако что-то у нее пока не получается. На традиционной конференции, в течение которой обычно объявляют характеристики будущих чипов, производитель ограничился лишь общей блок-схемой и словами из разряда: «Будет круто». С учетом, насколько странным получился 810-й чип, у нас по поводу «крутости» большие сомнения.

От G3 новинке досталось и расположение портов: micro-SIM и SD-карты стоят рядом со съемным аккумулятором, под крышкой; вход для гарнитуры и зарядки micro-USB – на нижнем торце, а маленький ИК-порт – на верхнем.

Экран

Экран тоже перешел G4 от предшественника: 5,5-дюймовая матрица с огромным разрешением 2560x1440. Насколько такая четкость нужна телефону – вопрос спорный. Даже при прямом сравнении с Full HD разницу приходится искать чуть ли не с лупой, да и то она видна слишком редко.

Но главное, что пиксели складываются в правильные цвета. Получаются они чуть более теплыми, чем у HTC One M9, а по яркости слегка уступают – 403 против 457 кд/м². Уступает G4 и по прочности покрытия; спустя полтора месяца дисплей у нас обзавелся приличным количеством мелких царапин.

Проигрывает G4 и по качеству звука. Внешний динамик у него один, и повернут он от пользователя. Отсюда стандартное для телефона качество игры и периодические перекрывания ладонью. Странно все и с режимом плеера. Звук в наушниках у G4 неоправданно тихий по сравнению со звуком в One M9. Прислушиваться не приходится, но запаса громкости явно не хватает – шум метро временами пробивается.

Зато к качеству передачи и приема голоса не подкопаешься – громко, четко, без помех. Со связью тоже все хорошо. Где она есть, телефон ее принимает и держит как зверь. К работе Bluetooth, Wi-Fi и NFC нареканий нет. Гарнитуры цепляются, 5-гигагерцевые точки находятся, карточки метро считываются. Ну а GPS в G4, в отличие от One M9, не глючит и с нашими навигаторами знаком отлично.

Оболочка

Что нас в G4 смутило, так это оболочка. Сильно переделывать пятый Android корейцы не стали, но с цветами оформления намудрили. Голубая менюшка на светло-синем фоне здесь в порядке вещей. Меняется все, конечно, легко, но первое впечатление оставляет так себе.

Зато второе уже куда лучше. Вкусностей LG добавила массу, но грамотно их завуалировала. О том, что в телефоне есть нечто необычное, говорят лишь умные подсказки Smart Notice, которые, помимо прочего, рассказывают о погоде, напоминают захватить зонт или одеться потеплее, а также время от времени предлагают сохранять часто вызываемые номера.

Из удобных фишек отметим выводящиеся поверх программ SMS и входящие звонки, возможность ужать экран, чтобы с ним было легче управиться одной рукой, разделение дисплея на две части (только с родными программами) и отображение некоторых утилит поверх открытых окон.

Из софта выделим две программы. Первая – управление ИК-передатчиком. В течение пяти минут можно завязать на телефон всю домашнюю технику, от телевизора до кондиционера.

Вторая – LG Health. Функционально это стандартный фитнес-трекер, считающий шаги и следящий за весом. Приятно в нем одно: тесная связь с любыми часами на Android. С последними LG вообще расстаралась. При подключении к телефону носимого устройства на него тут же закачивается масса фирменных программок, от календаря и до прямого управления камерой с передачей изображения на часы.

В работе

Работает все это шустро. В основе телефона лежит чип **Qualcomm Snapdragon 808** с видеоядром **Adreno 418** и 3 ГБ оперативки. В числах железка слабее One M9 – два ядра против четырех. В тестах это выражается в падении производительности примерно на 20%.

В жизни – ничем. Телефон работает бодро, не глючит, все игры запускает и вообще ведет себя по-флагмански. Единственная беда – переполнение памяти. Если запустить слишком много программ, G4, как и One M9, будет жестоко тупить, пока не закроешь весь запущенный софт. В остальном вопросов нет.

А вот к чему вопрос есть, так это к камере на 16 Мп, и он необычный. Как вообще можно было создать, по сути, идеальный фотомодуль? Сказать, что G4 хорошо фотографирует, – это почти промолчать. Он делает шикарные снимки в без малого любых условиях и по их качеству затыкает за пояс чуть ли не половину обычных фотоаппаратов-мыльниц. Снимки получаются насыщенными, четкими и, главное, почти без цифрового шума.

При этом, чтобы получить хороший результат, не надо мудрить с настройками и стараться держать руку ровно. Все делается на автомате. С трясущимися руками камера борется оптической стабилизацией, для быстрого наведения использует контрастный и лазерный автофокусы.

Ну а меню съемки в стандарте – это лишь изображение с фотомодуля и кнопка «назад». Для «щелчка» надо лишь ткнуть по интересующей части картинки. Конечно, для любителей покопаться в настройках LG припасла и ручной режим (впервые в своей истории) с кучей привычных параметров, и всякие «двойные фото» с панорамами, но это уж совсем для рьяных энтузиастов – «авто» хватает за глаза. То же скажем про фронтальную камеру. Модуль на 8 Мп качественный и светлый. В темных условиях «шумит», конечно, как и все, но днем снимает более чем приемлемо.

А вот за что LG пожурим, так это за работу с аккумулятором. Со времен G3 ситуация слегка улучшилась, но до One M9 с его двумя днями еще далеко. При хорошем раскладе трубка дотягивает до позднего вечера. Но при активном использовании, да еще вместе с «умными» часами, аккумулятор легко просаживается уже к середине дня.

●●●

Насколько критичен этот недостаток – дело сугубо индивидуальное. Гораздо обиднее, что это не единственный минус телефона. Для флагмана у него очень тихий плеер, есть обидные проблемы с оперативной памятью (это касается, правда, всех телефонов на Android 5), а также с общим оформлением интерфейса. Кто-то скажет, что это мелочи, но мы не согласимся – телефон стоит 40 000 рублей, и мириться при этом с такими недостатками обидно.

Однако стильный внешний вид, хороший экран, мощная начинка и потрясающая камера делают свое дело. Как телефон G4 гораздо интереснее One M9. Посмотрим, скажем ли мы то же самое про Xperia Z3+.

Sony Xperia Z3+

Телефон у Sony получился странный. Сама компания открыто признает, что перед нами не совсем новинка и следующего порядкового номера она не достойна. Отсюда – та же «тройка», только «плюс». Но знак здесь не означает увеличенного экрана – в понимании Sony он говорит о том, что трубка стала «тоньше, легче, быстрее». Удивительно, но в этих трех словах заключены почти все обновления в очередном флагмане.

Отличить Z3+ от предшественника сможет разве самый рьяный фанат марки. Тот же прямоугольник, те же стекла с обеих сторон и металлическая рамка с пластиковыми вставками по углам. Из нового – свежие цвета и чуть изменившиеся массогабаритные показатели. Аппарат похудел на 0,4 мм, стал короче на 0,1 мм и легче на восемь граммов. Сильно? А то! Настоящая новинка.

Но не будем ерничать, тут ситуация как с One M9 – дизайн-то, может, и старый, но не старомодный! Телефон по-деловому строг, стекло приятно играет на свету, а металлические вставки холодят кожу. Формы тоже еще актуальны. Для 5,2-дюймового аппарата Z3+ компактен и легко управляется одной рукой. Подводят его только не очень аккуратная работа над ошибками и излишняя тонкость.

В первом случае речь идет о решении главной проблемы предшественника – скольжении по ровным поверхностям. В Z3 заднее стекло было настолько сильно отполировано, что аппарат катался по столу как по маслу.

А это приводило к самым печальным последствиям, у нас, к примеру, так разбилась одна тестовая трубка. Решили этот вопрос в Sony банально – слегка утопили стекло. Телефон по столу больше не елозит, но выступившие грани ободка стали цепляться за кожу. Возможно, будь устройство чуть толще, мы этого и не заметили бы, но при 6,9 мм ощущаешь каждую мелочь. Это повлияло даже на работу разговорного динамика.

Когда в шумном помещении выкручиваешь громкость до предела, начинает дрожать вся верхняя часть телефона – ощущение такое, будто разговариваешь по громкой связи. Хотя касается это именно предельных значений – чуть сбавишь обороты, и все проходит. А вот с автомобильными крэдлами ничего не поделаешь – боковые грани настолько тонкие, что далеко не каждый зажим уверенно удерживает Z3+ при резких маневрах.

Спокойствие

Тех, кто сейчас подумал, будто Z3+ вышел неудачным, спешим успокоить. В остальном телефон не сильно уступает предшественнику.

К примеру, система управления такая же продуманная. Справа, прямо под большим пальцем, стоит стилизованный кругляшок питания, а под ним – качелька громкости, которая на ощупь находится гораздо проще, чем у One M9.

На месте у Z3+ и отдельная клавиша включения камеры. И пусть та запускается чуть медленнее, чем у G4, зато дискретная кнопка гораздо удобнее любых комбинаций с «громкостью»: меньше случайных нажатий и работает в любой ориентации смартфона. А вот за экранные кнопки Sony пожурим – после G4 и One M9 запрет на изменение порядка, а также добавление дополнительных клавиш производит странное впечатление.

К чему не придерешься, так это к портам. Напомним, вся старшая Z-серия соответствует стандарту IP68 и единственная из всех текущих флагманов не боится ни пыли, ни влаги. Здорово, но в прошлых телефонах смущала пластиковая заглушка micro-USB-порта. От частых открытий-закрытий она однажды отваливалась и нарушала влагостойкость.

SONY на ушедшей IFA показала Xperia Z5. Подробно о нем – на соседних страницах, здесь же отметим, что Sony вместе с Z5 представила Premium-версию с 5,5 дюймовым экраном с разрешением 4K. Пикантность ситуации в том, что все последние годы японцы сурово (и вполне справедливо) утверждали, будто Full HD для телефонов – это предел.

В Z3+ проблему решили: оставили порт открытым всем ветрам и лишь запретили заряжать аппарат в течение сорока минут после купания. Стало гораздо удобнее и надежнее. Обидно только, что из-за этого отказались от магнитной площадки на левом боку – удобные подставки-зарядники с телефоном больше не работают. К тому же одна заглушка все же осталась: за ней скрыты порты под nano-SIM и micro-SD. Правда, это мелочь – карты меняются слишком редко, чтобы беспокоиться об износе крышки.

Экран и связь

Не стоит волноваться и по поводу дисплея Z3+. В интернете сейчас очень много жалоб на тему того, что экран у флагмана желтит. С полной ответственностью можем сказать – это не так. IPS-матрица с Full HD действительно склонна к теплым тонам и переигрывает здесь даже G4, но ничего преступного она не делает – картинка у нее на одном уровне с конкурентами. Плюс, если кому-то не нравится баланс, он может изменить расклад в настройках – там есть чисто мониторные RGB-корректоры.

Гораздо сильнее в Z3+ удивляют не цвета, а возврат к заводской пленке на экране. За это Sony ругали еще во время Z1, и вот теперь компания вернулась к этому решению. Зачем она это сделала? Возможно, чтобы защитить экран от солнечных бликов. Иных причин мы не видим – стекло использовано прочное, Gorilla Glass 4, и дополнительной защиты ему не нужно. Хотя, ругаться не будем, пленка без труда снимается и на изображение никак не влияет. А что касается работы под солнцем, то здесь куда важнее огромный запас яркости, равный аж 583 кд/м^2.

Хороший запас у телефона и по части звука. На звонок работают сразу два динамика: разговорный и основной, расположенный у основания. По характеру они примерно сопоставимы с G4 – куча высоких и немного середины, но по громкости скорее ближе к One M9. То есть запала хватает и на перекрикивание уличного шума, и даже на просмотр фильма в узкой компании. Понравилось нам, как телефон работает с наушниками. Запаса мощности гораздо больше, чем у G4, плюс есть встроенный эквалайзер, куча бесполезных улучшалок вместе с суррaундами, а также вшитая поддержка несжатых аудиоформатов. В общем, как плеер Z3+ очень хорош.

Хорош он и как телефон. Несмотря на уже описанную нами странность с динамиком, во время разговоров Z3+ ведет себя образцово, поддерживает все современные протоколы связи и даже продается в версии Dual – с двумя полноценными GSM-модулями. Единственная претензия – периодические жалобы собеседников на исчезающий звук. С чем связано – с микрофоном или проблемами на стороне оператора, так и не поняли.

Внутри

С техническими характеристиками у Z3+ полный порядок. В основе лежит уже знакомый по One M9 тандем из Qualcomm Snapdragon 810 и 3 ГБ оперативной памяти. Как у конкурента, процессор при нагрузке основательно нагревает корпус и временами включает троттлинг.

В обычной жизни потеря производительности почти незаметна, но иногда отказывается работать камера. При высокой нагрузке сенсор просит подождать, пока телефон не остынет. В остальном же все стандартно, даже проблемы с памятью в Sony каким-то чудом решили – с подвисаниями, как у G4 и One M9, мы не встречались. И это учитывая, что Z3+ работает на том же Android 5.

Накрутили его, правда, основательно. По функциональности Xperia далеко ушла и от One M9, и от G4: тут и собственные темы, и настройки экрана, и множество вариантов работы с внешними экранами, и масса фирменного софта.

И помимо плееров и альбомов для фотографий есть действительно интересные штуки. Первая – своеобразный фитнес-трекер **LifeLog**, который научили не только подсчитывать шаги, но и следить за всем происходящим. Программа записывает, сколько времени вы провели в транспорте, потратили на звонки, SMS, видео, интернет и даже Facebook. Катастрофически просаживает при этом батарею, но статистика завораживает.

Вторая интересная программа – PlayStation. Интегрированная с PSN и вашим аккаунтом, она позволяет подключаться к консоли и стримить с нее любую вашу игру. И не важно, где вы находитесь – внутри локальной сети или за границей на пляже. Играть можно везде.

Приятно, что обилие собственного софта лаконично вписано в оболочку и не раздражает, как бывает в дешевых телефонах. Пожалуй, единственное, что нам не понравилось, – странный масштаб элементов интерфейса. Они у Sony получились слишком большими, а исправить это нигде не предлагается.

Камера

В телефонах Sony это почему-то больное место. Хотя компания поставляет свои модули почти всем прямым конкурентам, в собственных телефонах сенсоры работают так себе. К примеру, в Z3, даже с учетом невероятных 20,1 Мп, почти все снимки получались слишком блеклыми и зашумленными. Исправили ли это к новой версии? Отчасти.

До идеала G4 «японец» не дотягивает и проигрывает почти во всех жанрах. На пейзажах у Z3+ явные проблемы с отработкой неба и удаленных объектов, в темноте начинаются странности с цветами, а портретная съемка грешит цифровой обработкой кожи.

Зато где Z3+ ни в чем не уступает G4, а заодно и на голову выше One M9, так это в работе под ярким солнцем, при нормальном домашнем освещении и, как ни странно, в области макросъемки. Ну а лучше всех себя

Характеристика	Sony Xperia Z3+	LG G4	HTC One M9
Формфактор	сенсорный моноблок	сенсорный моноблок	сенсорный моноблок
Операционная система	Android 5.0	Android 5.0	Android 5.0
Дисплей	5,2 дюйма (1080x1920), IPS	5,5 дюйма (1440x2560), IPS	5 дюймов (1080x1920), IPS
Процессор	Qualcomm Snapdragon 810 (8 ядер, 2/1,5 ГГц)	Qualcomm Snapdragon 808 (4 ядра, 1,8 ГГц)	Qualcomm Snapdragon 810 (8 ядер, 2/1,5 ГГц)
Графическое ядро	Adreno 430	Adreno 418	Adreno 430
Оперативная память	3 ГБ	3 ГБ	3 ГБ
Встроенная память	32 ГБ	32 ГБ	32 ГБ
Карты памяти	micro-SD (до 128 ГБ)	micro-SD (до 2 ТБ)	micro-SD (до 2 ТБ)
Камеры	5,1 Мп (фронтальная), 20,7 Мп (основная, автофокус, HDR)	8 Мп (фронтальная), 16 Мп (основная, лазерный, контрастный автофокус, HDR)	4 Мп (фронтальная, UltraPixel), 20 Мп (основная, автофокус, HDR)
Связь	GSM 850/900/1800/1900 МГц, HSDPA 850/900/1900/2100 МГц, LTE	GSM 850/900/1800/1900 МГц, HSDPA 850/900/1900/2100 МГц, LTE	GSM 850/900/1800/1900 МГц, HSDPA 850/900/1900/2100 МГц, LTE
Беспроводные модули	Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.1	Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.1	Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.1
Навигация	A-GPS/ГЛОНАСС	A-GPS/ГЛОНАСС	A-GPS/ГЛОНАСС
Разъемы	micro-USB, 3,5-мм джек, nano-SIM, micro-SD	micro-USB, 3,5-мм джек, micro-SIM, micro-SD	micro-USB, 3,5-мм джек, nano-SIM, micro-SD
Уровень защиты	IP68	отсутствует	отсутствует
Аккумулятор	2930 мАч	3000 мАч	2800 мАч
Размеры	14,6x7,2x0,7 см	14,9x7,6x0,6-1 см	14,5x6,9x0,9 см
Вес	144 г	155 г	157 г
Цена на сентябрь 2015 года	46 990 рублей ($717)	39 990 рублей ($610)	39 990 рублей ($610)

Z3+ показывает под водой – хотя бы потому, что он единственный на это способен.

Еще один неоспоримый плюс – количество режимов. Тут есть буквально все, от традиционных панорам с HDR и до ночного неба на пару с дополненной реальностью. Есть с чем поиграть.

Что же касается фронтальной камеры, то со времен Z3 она подросла с 2 до 5 Мп. Правда, на качестве это не слишком заметно сказалось – все как у всех. Днем и при хорошем освещении неплохо, в скверных условиях – много «цифры» и «мыла».

Впечатление Z3+ производит почти такое же, как и One M9. Телефон хороший, его интересно изучать, его приятно достать в компании, на одном заряде работает он почти двое суток, не особенно мешают даже описанные проблемы с динамиком и слишком тонким корпусом.

Другое дело, что ощущения нового флагмана Z3+ не оставляет. Как и One M9, он слишком похож на предшественника. Что особенно обидно, учитывая цену: новинка дороже почти на 11 000 рублей. Ответ на вопрос, стоят ли таких денег меньшая толщина и лучшие технические характеристики, – дело сугубо индивидуальное. Отметим лишь, что на прошедшей IFA 2015 японцы неожиданно представили Z5, и вот там уже и новая камера, и свежие материалы, и необычное оформление.

В итоге

Для начала о грустном. Топовые телефоны, судя по всему, изживают себя как класс. Ничего революционного производители за год не придумали. По сути, единственное, за что сейчас предлагают заплатить, – за новые материалы и увеличенную производительность. Прямо скажем, не самые мотивирующие факторы, особенно на фоне серьезного роста рублевых цен.

Изменится ли что-то в ближайшем будущем? Едва ли. Скорее всего, в ближайшие год-два тенденция сохранится и срок жизни каждого нового флагмана будет только увеличиваться. Как с этим будут бороться производители, пока сложно сказать. Возможно, еще больше компаний перейдет на несъемные аккумуляторы, которые сокращают срок жизни смартфона до полутора-двух лет.

Ну а что же касается нашего сегодняшнего теста, то результат у нас следующий. Победил определенно LG G4 – самый яркий и интересный телефон в тройке. Вторым идет HTC One M9. При довольной слабой камере и вторичности дизайна он держится молодцом и по-настоящему приятен в использовании.

Ну и замыкает тройку Sony Z3+. После обновления почти идеальная «тройка» вдруг обзавелась мелкими проблемами и при этом подорожала на 11 000 рублей.

● *Дмитрий Колганов*

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Семь новейших игровых конфигураций на любой вкус и кошелек

Артур Джангиров

Основные изменения этого месяца

- Доступность «Дешево и сердито» сохраним, пожертвовав объемом жесткого диска и мощностью процессорного вентилятора. Кулер «с запасом» и терабайтное хранилище обойдутся в дополнительные 1240 рублей.
- «Смерть тормозам» уже не такая фатальная и начинается с базового **Intel Core i5-4440** в паре с **Gigabyte GV-R737WF2OC-2GD**. Следующая ступень производительности в играх откроется за дополнительные 4000 рублей вместе с **Sapphire Radeon R9 380 Dual-X OC Nitro**.
- Чтобы не лишать систему «Всё на максимум» мощной видеокарты, урезаем процессор до **Intel Core i5-4570**. Дополнительная экономия – материнская плата среднего ценового сегмента **Gigabyte GA-Z97-D3H**, обеспечивающая, однако, все основные достоинства **Intel Z97**.
- Процессор **Intel Core i5-6600K** по производительности недалеко убежал от своих предшественников семейства **Haswell**. Но если вы собираете новый компьютер с бюджетом «Займи, но купи», переход на новый LGA1151 и память DDR4 вполне оправдан. Эта платформа будет актуальна по меньшей мере еще два года.
- В связи с ощутимым подорожанием **GeForce GTX 980** «Мечта» переводится на конкурирующий продукт в лице **MSI R9 390X GAMING 8G**. Возвращение в стан «зеленых» обойдется недешево – за **MSI GTX 980TI 6GD5** придется доплатить больше 20 000 рублей.

ДЕШЕВО И СЕРДИТО

ОТ 25 ДО 30 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: AMD Athlon II 370K (Richland, 3 ядра, Socket FM2, 4 ГГц, L1-кэш 256 КБ, L2-кэш 1 МБ)	2840 ($42,9)
Кулер: Deepcool BETA 40 (алюминий + медь, 92 мм, 900–2200 об/мин, 30 дБ)	650 ($9,8)
Материнская плата: Gigabyte GA-F2A88XM-DS2 (ATX, Socket FM2+, AMD A88X, 2x DDR3-1333/2133 МГц до 64 ГБ, PCIe x16, PCIe x1, PCI, 4x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, аудио)	3500 ($52,8)
Память: 2x 2 ГБ DDR3-1600 МГц Kingston KVR16N11S6/2	2040 ($30,8)
Видеокарта: MSI R7 360 2GD5 OC (AMD Radeon R7 360, 1100/6500 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, DisplayPort)	8300 ($125,1)
Жесткий диск: 500 ГБ WD Caviar Blue WD5000AAKX (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 16 МБ)	4100 ($61,8)
Корпус: Accord P-46B (ATX, 80 мм, 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, USB 3.0, аудио)	1850 ($27,9)
Блок питания: Deepcool Explorer DE530 (530 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 4x SATA, 3x MOLEX, 6+2-pin)	1770 ($26,7)
Системный блок:	25 050 ($377,6)
Замена ЦП: AMD Athlon II X4 860K (Kaveri, 4 ядра, Socket FM2+, 3,7-4,0 ГГц, L1-кэш 256 КБ, L2-кэш 4 МБ)	2910 ($43,9)
Замена кулера: Deepcool GAMMAXX 200 (алюминий + медь, 92 мм, 900–2200 об/мин, 30 дБ)	540 ($8,2)
Замена памяти: 2x 4 ГБ DDR3-1866 МГц Kingston HyperX FURY Red Series HX318C10FR/4	1540 ($23,3)
Замена кулера: 1 ТБ WD Caviar Blue WD10EZEX (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	700 ($10,6)
Со всеми наворотами:	30 740 ($463,4)
Мышь: A4Tech Bloody V8 (3000 dpi, проводная)	1200 ($18,1)
Клавиатура: A4Tech X7-G700 (проводная, 110 клавиш)	1100 ($16,6)
Колонки: Defender Aurora S20 (2.0, 2x 10 Вт, 20-20 000 Гц)	1800 ($27,2)
Монитор: BenQ GL2250HM (TN, 21,5 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 250 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI)	8400 ($126,7)
С периферией:	42 550 ($641,3)

НАКОПИЛ!

ОТ 35 ДО 45 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i3-4150 (Haswell, 2 ядра, Socket LGA1150, 3,5 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	9890 ($149,1)
Кулер: Deepcool Theta 21 PWM (алюминий + медь, 92 мм, 900–2400 об/мин, 17,8-33,4 дБ)	500 ($7,6)
Материнская плата: Gigabyte GA-P85-D3 (ATX, Socket LGA1150, Intel B85, 4x DDR3-1333/1600 МГц до 32 ГБ, 2x PCIe x16, PCIe x1, 4x PCI, 4x SATA Rev. 3, 2x SATA 2, 2x PS/2, 2x USB 3.0, 4x USB 2.0, LAN, HDMI, COM, аудио)	5250 ($79,2)
Память: 2x 2 ГБ DDR3-1600 МГц Kingston KVR16N11S6/2	2040 ($30,8)
Видеокарта: Sapphire Dual-X R9 270X 2G D5 (AMD Radeon R9 270X, 1020/5600 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	9800 ($147,8)
Жесткий диск: 500 ГБ WD Caviar Blue WD5000AAKX (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 16 МБ)	4100 ($61,8)
Корпус: Accord P-46B (ATX, 80 мм, 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, USB 3.0, аудио)	1850 ($27,9)
Блок питания: Deepcool Explorer DE530 (530 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 4x SATA, 3x MOLEX, 6+2-pin)	1770 ($26,7)
Системный блок:	35 200 ($530,6)
Замена ЦП: Intel Core i3-4340 (Haswell, 2 ядра, Socket LGA1150, 3,6 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 4 МБ)	2100 ($31,7)
Замена видеокарты: MSI R9 380 2GD5T OC (AMD Radeon R9 380, 980/5500 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	5500 ($82,9)
Замена памяти: 2x 4 ГБ DDR3-1866 МГц Kingston HyperX FURY Red Series HX318C10FR/4	1540 ($23,3)
Замена жесткого диска: 1 ТБ WD Caviar Blue WD10EZEX (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	700 ($10,6)
Со всеми наворотами:	45 040 ($678,9)
Мышь: Oklick 735G Interceptor (2400 dpi, проводная)	1000 ($15,1)
Клавиатура: Genius G235 (проводная, 112 основных + 8 дополнительных клавиш)	850 ($12,9)
Колонки: SVEN SPS-619 (2.0, 2x 10 Вт, 70-22 000 Гц)	2000 ($30,2)
Монитор: Acer G246HLAbd (LED, TN, 24 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 250 кд/м², D-sub (VGA), DVI)	11 700 ($176,4)
С периферией:	60 590 ($913,2)

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ

ОТ 50 ДО 60 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i5-4440 (Haswell, 4 ядра, Socket LGA1150, 3,1–3,3 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	15 190 ($229)
Кулер: Deepcool GAMMAXX 200 (алюминий + медь, 92 мм, 900–2200 об/мин, 30 дБ)	1190 ($18)
Материнская плата: MSI Z97 PC Mate (ATX, Socket LGA1150, Intel Z97, 4x DDR3-1066/3000 МГц до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 2x USB 3.0, 4x USB 2.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	6700 ($101)
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1866 МГц Kingston HyperX FURY Red Series HX318C10FR/4	3580 ($54)
Видеокарта: Gigabyte GV-R737WF2OC-2GD (AMD Radeon R7 370, 975-1015/5600 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	12 700 ($191,5)
Жесткий диск: 1 ТБ WD Caviar Blue WD10EZEX (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	4900 ($73,9)
Корпус: Accord R-03B (ATX, 120 мм, 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, USB 3.0, аудио)	2300 ($34,7)
Блок питания: Aerocool VP-550 (550 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 4x SATA, 4x MOLEX, 2x 6+2-pin, FDD)	3170 ($47,8)
Системный блок:	49 730 ($749,6)
Замена корпуса: Aerocool GT Advance Black Edition (ATX, 2x 120 мм, USB 2.0, USB 3.0, аудио)	400 ($6,1)
Замена видеокарты: Sapphire Radeon R9 380 Dual-X OC Nitro, 11242-07-20G (AMD Radeon R9 380, 985/5800 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	4100 ($61,8)
Дополнительная память: 2x 4 ГБ DDR3-1866 МГц Kingston HyperX FURY Red Series HX318C10FR/4	3580 ($54)
Замена жесткого диска: 2 ТБ Seagate Barracuda ST2000DM001 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	1900 ($28,7)
Со всеми наворотами:	59 710 ($900)
Мышь: A4Tech Bloody Sniper ZL5 (8200 dpi, проводная)	1750 ($26,4)
Клавиатура: Logitech G103 (проводная, 111 + 7 дополнительных клавиш)	2100 ($31,7)
Колонки: SVEN SPS-700 (2.0, 2x 20 Вт, 40-20 000 Гц)	3500 ($52,8)
Монитор: LG 24MP56HQ-T (LED, AH-IPS, 23,8 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 250 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), HDMI)	12 000 ($180,9)
С периферией:	79 060 ($1191,6)

НОВОЕ ПОКОЛЕНИЕ

С новым сокетом в новый сезон – **Intel Skylake** уже в продаже. Уровень его пока что не вызывает особых восторгов, но тем не менее будущее у архитектуры обещает многое, ведь ближайший технологический конкурент, **AMD Zen**, появится в продаже лишь в 2016 году. И не факт, что он даже с обещанными 40% прироста производительности составит реальную конкуренцию новым Core i5 и i7.

ЦЕНЫ В РУБЛЯХ
указаны на 01.09.15, по курсу $1 = 66,35 рублям.

ВСЕ НА МАКСИМУМ

ОТ 65 ДО 75 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i5-4570 (Haswell, 4 ядра, Socket LGA1150, 3,2–3,6 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	17 000 ($256,3)
Кулер: Deepcool GAMMAXX S40 (алюминий + медь, 120 мм, 900–1600 об/мин, 26,1 дБ)	1800 ($27,2)
Материнская плата: Gigabyte GA-Z97-D3H (ATX, Socket LGA1150, Intel Z97, 4x DDR3-1333/3100 МГц до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 3x PCI, 6x SATA Rev. 3, SATA Express, M.2, 2x PS/2, 4x USB 3.0, 2x USB 2.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	6700 ($101)
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1866 МГц Kingston HyperX Savage HX318C9SR/4	4180 ($63)
Видеокарта: Gigabyte GV-N970IXOC-4GD (NVIDIA GeForce GTX 970, 1076-1216/7000 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	24 050 ($362,5)
Жесткий диск: 1 ТБ WD Caviar Blue WD10EZEX (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	4900 ($73,9)
Корпус: Thermaltake Versa G2 VO700A1N3N (ATX, 120 мм, USB 2.0, USB 3.0, аудио)	3400 ($51,3)
Блок питания: HIPRO HPC600W-Active (600 Вт, 120 мм, 24+4+4-pin, 6x SATA, 3x MOLEX, 2x 6+2-pin)	3800 ($57,3)
Системный блок:	65 830 ($992,2)
Замена ЦП: Intel Core i5-4670 (Haswell, 4 ядра, Socket LGA1150, 3,4–3,8 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	2000 ($30,2)
Замена видеокарты: Gigabyte GV-N970WF3OC-4GD (NVIDIA GeForce GTX 970, 1114-1253/7000 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	1250 ($18,9)
Дополнительная память: 2x 4 ГБ DDR3-1866 МГц Kingston HyperX Savage HX318C9SR/4	4180 ($63)
Замена жесткого диска: 2 ТБ Seagate Barracuda ST2000DM001 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	1900 ($28,7)
Со всеми наворотами:	75 160 ($1132,8)
Мышь: Logitech G402 (4000 dpi, проводная)	3750 ($56,6)
Клавиатура: Logitech Gaming Keyboard G105 (проводная, 114 основных + 10 дополнительных клавиш, подсветка)	3550 ($53,6)
Колонки: Microlab FC360 (2.1, 2x 15 + 24 Вт, 35-20 000 Гц)	6300 ($95)
Монитор: LG 25UM57 (WLED, IPS, 25 дюймов, 2560x1080, 5 мс, 250 кд/м², 1000:1, 2x HDMI)	13 470 ($203,1)
С периферией:	102 230 ($1540,8)

ЗАЙМИ, НО КУПИ!

ОТ 80 ДО 95 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i5-6600K (Skylake, 4 ядра, Socket LGA1151, 3,5-3,9 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	20 000 ($301,5)
Кулер: Deepcool GAMMAXX S40 (алюминий + медь, 120 мм, 900-1600 об/мин, 26,1 дБ)	1800 ($27,2)
Материнская плата: Gigabyte GA-Z170X-Gaming 5 (ATX, Socket LGA1151, Intel Z170, 4x DDR4-2133/3466 МГц до 64 ГБ, 3x PCIe x16, 4x PCIe x1, 6x SATA Rev. 3, 3x SATA Express, 2x M.2, PS/2, USB Type-C, USB 3.1, 3x USB 3.0, 4x USB 2.0, 2x LAN, S/PDIF, HDMI, DisplayPort, аудио)	13 700 ($206,5)
Память: 2x 4 ГБ DDR4-2400 МГц Crucial Ballistix Sport BLS4G4D240FSA	5780 ($87,2)
Видеокарта: Gigabyte GV-N970WF3OC-4GD (NVIDIA GeForce GTX 970, 1114-1253/7000 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	25 300 ($381,4)
Жесткий диск: 1 ТБ WD Caviar Blue WD10EZEX (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	4900 ($73,9)
Корпус: Thermaltake Versa G2 VO700A1N3N (ATX, 120 мм, USB 2.0, USB 3.0, аудио)	3400 ($51,3)
Блок питания: HIPRO HPC700W-Active (700 Вт, 135 мм, 24+4+4-pin, 5x SATA, 4x MOLEX, 2x 6+2-pin, FDD)	4850 ($73,1)
Системный блок:	79 730 ($1201,7)
Замена корпуса: Zalman Z9 U3 (ATX, 3x 120 мм, 2x USB 2.0, 2x USB 3.0, аудио, реобас)	1450 ($21,9)
Дополнительная память: 2x 4 ГБ DDR4-2400 МГц Crucial Ballistix Sport BLS4G4D240FSA	5780 ($87,2)
Замена жесткого диска: 2 ТБ Seagate Barracuda ST2000DM001 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	1900 ($28,7)
Установка SSD: 240 ГБ OCZ Trion 100 TRN100-25SAT3-240G (SATA Rev. 3, запись – 520 МБ/с, чтение – 550 МБ/с)	6700 ($101)
Со всеми наворотами:	95 560 ($1440,3)
Мышь: Logitech Proteus Core G502 (12 000 dpi, проводная)	4650 ($70,1)
Клавиатура: Roccat Isku (проводная, 123 основных + 20 дополнительных клавиш, подсветка)	4900 ($73,9)
Колонки: Microlab FC530 (2.1, 2x 15 + 24 Вт, 75 дБ, 20-20 000 Гц)	5400 ($81,4)
Монитор: BenQ GW2760HS (VA, 27 дюймов, 1920x1080, 4 мс, 300 кд/м², 3000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI)	17 600 ($265,3)
С периферией:	128 110 ($1930,9)

МЕЧТА

ОТ 100 ДО 140 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i7-4820K (Ivy Bridge-E, 4 ядра, Socket LGA2011, 3,7 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 10 МБ)	23 100 ($348,2)
Кулер: Deepcool Neptwin V2 (алюминий + медь, 2x 120 мм, 900-1500 об/мин, 17,8-30 дБ)	3350 ($50,5)
Материнская плата: Gigabyte GA-X99-UD4 (ATX, LGA2011-v3, Intel X99, 4x DDR4-1333/3000 МГц до 64 ГБ, 4x PCIe x16, 3x PCIe x1, 10x SATA Rev. 3, SATA Express, M.2, 2x PS/2, 6x USB 3.0, 4x USB 2.0, S/PDIF-out, LAN, аудио)	18 000 ($271,3)
Память: 2x 4 ГБ DDR4-2400 МГц Crucial Ballistix Sport BLS4G4D240FSA	5780 ($87,2)
Видеокарта: MSI R9 390X GAMING 8G (AMD Radeon R9 390X, 1080-1100/6100 МГц, 8 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	34 550 ($520,8)
Жесткий диск: 1 ТБ WD Caviar Blue WD10EZEX (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	4900 ($73,9)
Корпус: Thermaltake Versa G2 VO700A1N3N (ATX, 120 мм, USB 2.0, USB 3.0, аудио)	3400 ($51,3)
Блок питания: HIPER V800C (800 Вт, 140 мм, 24+8, 4+4-pin, 8x SATA, 3x MOLEX, 4x 6+2-pin)	6700 ($101)
Системный блок:	99 780 ($1503,9)
Замена видеокарты: MSI GTX 980TI 6GD5 (NVIDIA GeForce GTX 980 Ti, 1000-1076/7010 МГц, 6 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	21 050 ($317,3)
Дополнительная память: 2x 4 ГБ DDR4-2400 МГц Crucial Ballistix Sport BLS4G4D240FSA	5780 ($87,2)
Замена жесткого диска: 2 ТБ Seagate Barracuda ST2000DM001 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	1900 ($28,7)
Установка SSD: 240 ГБ Silicon Power S80 SP240GBSS3S80S25 (SATA Rev. 3, запись – 500 МБ/с, чтение – 550 МБ/с)	7350 ($110,8)
Со всеми наворотами:	135 860 ($2047,7)
Мышь: Logitech G602 (2500 dpi, беспроводная)	6600 ($99,5)
Клавиатура: Logitech G910 Orion Spark (проводная, 125 основных + 21 дополнительная клавиша, подсветка)	13 350 ($201,3)
Колонки: SVEN Royal 1R (2.0, 2x 35 Вт, 40-27 000 Гц)	8050 ($121,4)
Монитор: ASUS VN289Q (WLED, VA, 28 дюймов, 1920x1080, 5 мс, 300 кд/м², 3000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио 2x 2 Вт)	23 600 ($355,7)
С периферией:	187 460 ($2825,4)

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ

СИСТЕМНЫЙ БЛОК С САМОЙ МОЩНОЙ НАЧИНКОЙ, ЦЕНА КОТОРОЙ НЕОГРАНИЧЕННА

ЦП: Intel Core i7-5960X Extreme Edition (Haswell-E, 8 ядер, Socket LGA2011-v3, 3–3,5 ГГц, L2-кэш 2 МБ, L3-кэш 20 МБ)	85 000 ($1281,1)
Кулер: CBO Cooler Master Nepton 280L (медь, 2x 140 мм, 800–2000 об/мин, 39 дБ)	10 100 ($152,3)
Материнская плата: ASUS RAMPAGE V EXTREME/U3.1 (EATX, LGA2011-v3, Intel X99, 8x DDR4-2133/3300 МГц до 64 ГБ, 5x PCIe x16, PCIe x1, 8x SATA Rev. 3, 2x SATA Express, M.2, PS/2, 10x USB 3.0, 2x USB 2.0, Thunderbolt, S/PDIF-out, LAN, Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.0, аудио)	35 600 ($536,6)
Память: 8x 8 ГБ DDR4-3000 МГц Corsair Vengeance LPX CMK32GX4M4B3000C15	90 300 ($1361)
Видеокарты: 2x Gigabyte GV-NTITANXD5-12GD-B (NVIDIA GeForce GTX TITAN X, 1000-1075/7010 МГц, 12 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	182 200 ($2746,1)
SSD: 800 ГБ Intel S3610 Series SSDSC2BX800G401 (SATA Rev. 3, запись – 520 МБ/с, чтение – 550 МБ/с)	62 700 ($945)
Жесткие диски: 2x 6 ТБ Seagate Enterprise ST6000NM0024 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 128 МБ) в режиме RAID1	49 400 ($744,6)
Дисковод: ASUS BW-16D1HT/BLK/B/AS (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL, BD-ROM/R/RE, DL)	5400 ($81,4)
Корпус: Cooler Master Cosmos II RC-1200 (Full Tower, ATX, 200 мм, 140 мм, 3x 120 мм, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, eSATA, аудио, реобас)	32 100 ($483,8)
Блок питания: Thermaltake Toughpower XT Gold 1475W (1475 Вт, ATX, 140 мм, 24+8+4+4-pin, 16x SATA, 6x MOLEX, 8x 6+2-pin, FDD)	18 700 ($281,9)
Клавиатура + мышь: Razer BlackWidow Chroma (проводная, 104 основных + 5 дополнительных клавиш, USB-концентратор, подсветка); Razer DeathAdder 2015 Chroma (5 кнопок, 10 000 dpi, оптическая, проводная)	18 200 ($274,4)
Звуковая карта: Creative Sound Blaster ZxR (24 бит, 192 кГц, 124 дБ)	14 900 ($224,6)
Колонки: Edifier S760 D (5.1, 5x 60 + 240 Вт, 35-20 000 Гц)	33 400 ($503,4)
Мониторы: 3x LG 34UC97 (AH-IPS, 34 дюйма, 3440x1440, 5 мс, 300 кд/м², 1000:1, 2x HDMI, DisplayPort, 2x Thunderbolt, USB-концентратор, аудиовыход, аудио)	209 850 ($3162,8)
Со всеми наворотами:	847 850 ($12778,5)

Почта «Игромании»

Полина **Малахова**

Хоть осень и «унылая пора», она же одновременно и «очей очарованье». И дело не только в багряно-золотой листве, но и в богатейшем урожае игр!

А еще все мы ждем главную выставку октября – «Игромир». Нарядные стенды, настоящие «живые» разработчики, лично отвечающие на наши вопросы, еще даже не попавшие на прилавок новинки, которые можно пощупать, проекты, что могут выйти только через год, а то и через два, зато посмотреть на них можно уже сейчас, ну и феерия косплея, конечно.

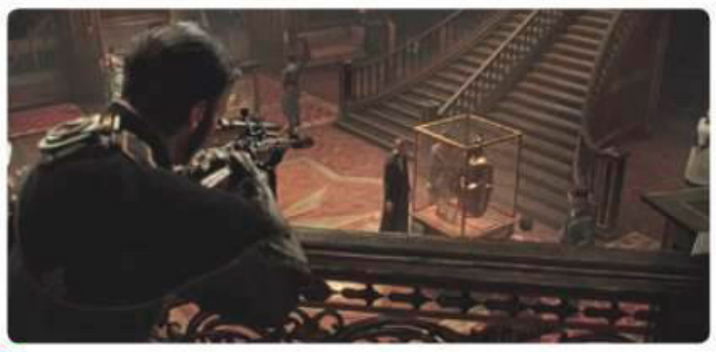
Ну а главное развлечение, конечно, – вволю потолкаться в очередях на вход и к прилавкам местных кофеен. И если вы думаете, что как раз такая перспектива не слишком воодушевляет, то вспомните: все это – тоже неотъемлемая часть масштабного праздника игр и не только. Люблю осень!

Алексей **Пилипчук**

Холод, тучи и дождь, а то и самый разгар учебного процесса – такова вот любимая пора всех поклонников видеоигр! И если сентябрь был скорее подготовкой к масштабному «игропаду» (хотя кому-то и одной **Metal Gear Solid V** хватило с лихвой), то в ближайшие пару месяцев нас ждет пачка крупнокалиберных хитов: новый **Halo**, **Fallout 4**, **Need for Speed**, **Star Wars: Battlefront**. Я вот думаю, что все они – просто спасение от капризов погоды и ненастья за окном. Как и чтение ваших писем. Которые временами бывают настолько интересными и добрыми, что тепло становится даже в отчаянную холодрыгу. Пишите еще!

ПИСЬМО №1

Здравствуйте, дорогая «Игромания! Очень рад возвращению почты и задаю вопрос, который тревожит меня уже давно. Вы не раз говорили, что не поддерживаете пиратство, и сам я тоже против этого. Но как позволить себе лицензионные игры, особенно консольные, когда цены на них поднялись до заоблачных высот? Как вам удается играть во все релизы и при этом не обанкротиться? Поделитесь секретом. – Виталий МАРКЕЛОВ.



После роста цен разрываться между играми стало еще труднее – на все попросту не хватает денег. Впрочем, команда «Игромании» постарается облегчить вам выбор, ведь рецензии в журнале – один из самых очевидных способов понять, во что стоит играть, а что лучше пропустить.

ПОЛИНА МАЛАХОВА

Вопрос этот на самом деле актуален даже для сотрудников редакции. Пресс-копия ведь одна на всех, и сперва она достается везунчику-рецензенту. А уж пока он поиграет, подготовит материал, передаст диск другому редактору, кому давно обещал... Очередь на самые лакомые проекты порой напоминает советские «хвосты» за колбасой.

Поэтому игры мы тоже покупаем, и даже чаще, чем вы думаете. У меня тут есть парочка лайфхаков. Во-первых, если это ПК-версия, то я либо жду распродажи в **Steam**, либо, если невтерпеж, смотрю альтернативные площадки. Еще есть замечательные сайты **GOG.com** и **HumbleBundle.com**, где все лоты идут без DRM-защиты. Купил, скачал, поделился с другом дистрибутивом.

Во-вторых, вскладчину можно покупать дисковые версии консольных проектов: прошел сам – передал товарищу. Иные умельцы заводят отдельные учетные записи в онлайновых магазинах под одну игру и передают (или продают) их далее со значительной скидкой. Хотя количество активаций на разных консолях такой учетки ограничено, к тому же через «б/у» аккаунт не работают «достижения», а зачастую и онлайновый режим.

Можно завести аккаунт на «валютную» страну, например, на Канаду. Цены там тоже в долларах, но не в американских, а в канадских – а разница в курсе весьма значительная, игра с ценником $60 может обойтись вам в три тысячи рублей вместо четырех.

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК

От себя добавлю, что есть еще и **G2A.com**, где многие игры часто продаются значительно дешевле, чем в Steam. Тем более что мы регулярно обеспечиваем для вас скидки совместно с ними. Наши акции – это тоже отличная возможность сэкономить.

В группах в социальных сетях постоянно проводятся конкурсы, где можно отхватить заветный проект. Еще один способ – написать письмо на нашу почту. Их приходит много, но по-настоящему захватывающие встречаются не так уж и часто. Поэтому шанс получить ключ к хорошей игре достаточно высокий.

Главное – в стремлении сэкономить не забывайте, что интернет полон мошенников. Не раз слышал истории, когда люди покупали краденые аккаунты и потом оставались ни с чем. Или переводили деньги в обмен на фальшивые ключи.

И вот еще последний простой совет: найти в ситуации приятные вещи и не стремиться пройти все, что только можно. Ведь чем дороже игры, тем выше вероятность того, что играть мы будем только в самые лучшие проекты. Да и времени на семью, спорт и хобби останется гораздо больше.

ПИСЬМО №2

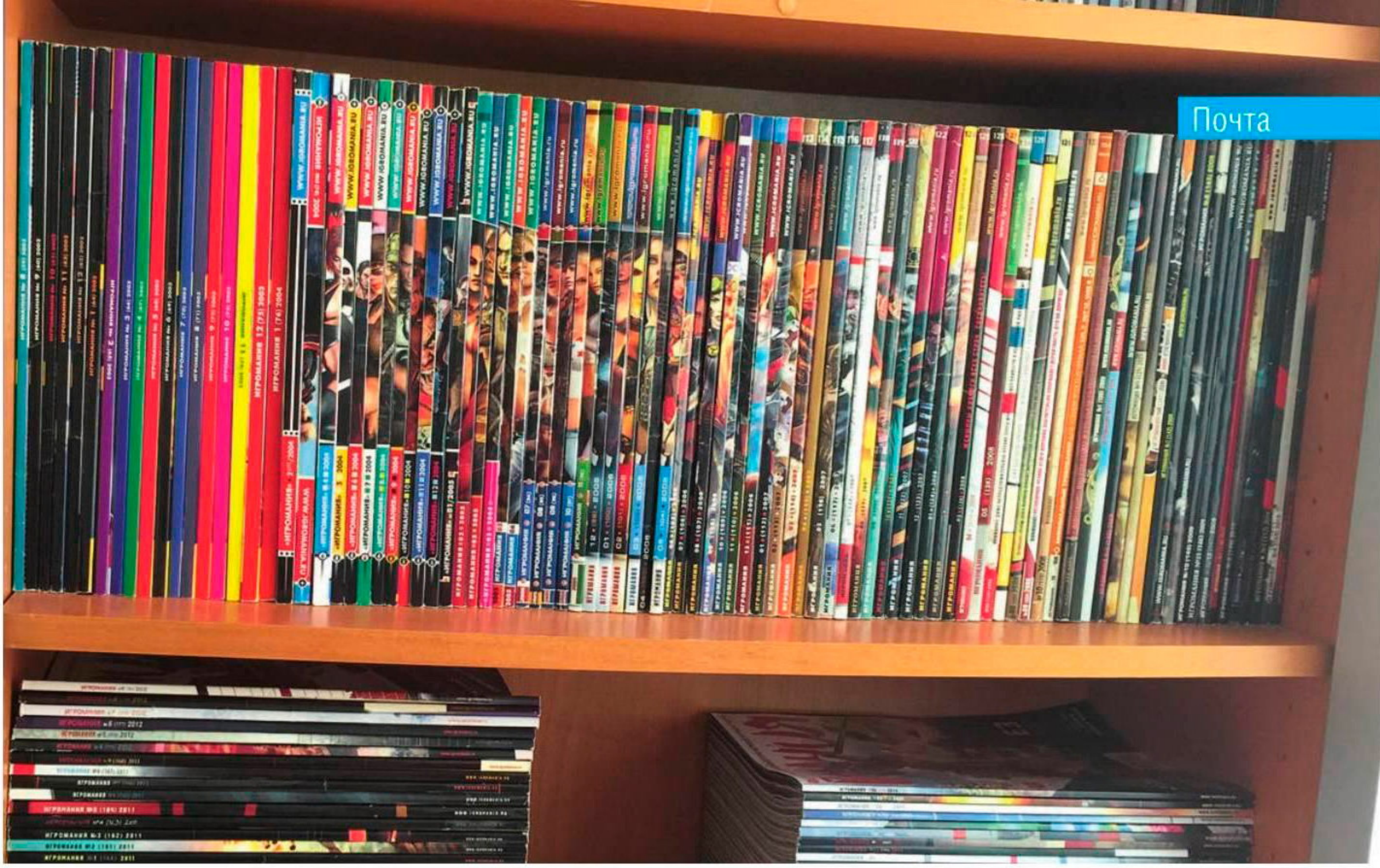
Добрый день, редакция журнала «Игромания». Меня зовут Дмитрий, и мне нравится ваш журнал. Мой вопрос будет таким: можно ли в журнале рассказать об играх про зомби, в которых не упоминается мутация? Иначе говоря, зомби-апокалипсис с точки зрения классики: восставшие из могил мертвецы или люди, которых зомбировали при помощи черной магии. Заранее благодарю! – Дмитрий.

Мэнни Калавера из Grim Fandango – приглашенная звезда в The Curse of Monkey Island.

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК

А так с ходу и не припомнишь. Привыкли мы, что если зомби, то обязательно зараженные загадочным вирусом. Но если подумать, на ум приходит немало игр. Например, **Stubbs the Zombie in Rebel without a Pulse**, где главный герой – классический зеленый зомби, выбравшийся из-под земли и питающийся мозгами. В **Plants vs. Zombies** тоже нашлось место классике: там прожорливая нежить как раз вылезала из своих могил.

Что касается дел магических, то можно вспомнить **Dark Souls**, где тема нежити была одной из ключевых. В мире игры люди постепенно теряли человечность, превращаясь в агрессивных и урод-



Нам очень приятно, что, несмотря на все изменения в мире, журнале и индустрии игр, многие читатели остаются с нами уже много лет. Это, например, коллекция журналов Гагика Мартиросяна, который читает «Игроманию» аж с 2002 года.

ливых ходячих мертвецов. А ведь есть еще и те, кто попал под действие темных сил, как в **Alone in the Dark, Silent Hill** или **Alan Wake**.

Ну и, конечно, куда без зомби-фашистов, которые где только не появлялись: и в **Sniper Elite**, и в **Call of Duty**, и в серии **Wolfenstein**. И выглядели довольно зловеще со своими горящими огнем глазами.

ПОЛИНА МАЛАХОВА

В первую очередь вспоминается **Fahrenheit: Indigo Prophecy**. Главный герой, находясь в состоянии транса, как самый классический зомби из вудуистских практик, подчинен воле шамана и вынужден убить незнакомого ему человека. Пожалуй, это одна из самых потрясающих завязок во всех играх, что я когда-либо запускала.

Без индейского колдовства, вернее – проклятия, не обошлось и в дополнении к **Red Dead Redemption**, под названием **Undead Nightmare**, мораль которого: «Жадность фраера (а заодно и все село) сгубила». Зато здесь у «ходячих» есть шанс стать нормальными. Самые обаятельные живые мертвецы, на мой взгляд, – это призрачный пират Ле Чак из сериала **The Monkey Island** и главный герой (и все прочие действующие лица) **Grim Fandango**. Правда, зомби их назвать нельзя, но то, что они мертвее мертвого, – это точно.

Плотва, не шевелись!

ПИСЬМО №3

У меня к вам вопрос. Смотрите, выходит игра с хорошей графикой, интересным сюжетом, с трогательной историей – и тут сразу же начинается: мемы, тупые шутки, издевательства над персонажами (причем на самых трогательных моментах). Не понимаю, зачем извращать прекрасные проекты? Делали бы такие вещи с плохими играми. Вот недавно вышел «Ведьмак». И сразу же пошли глупые шутки про Плотву. Зачем? Я считаю неприемлемым издеваться над шедеврами. А как считаете вы? – Евгений МАРКОВ.

ПОЛИНА МАЛАХОВА

О, ну это же так просто и логично! Если какая-нибудь игра, фильм или книга приносит человеку радость и другие приятные эмоции, он начинает экстраполировать свои впечатления на другие стороны жизни. Так возникают фан-арт, косплей, тематические вечеринки и, разумеется, юмор. Не обходится и без знаменитого «правила №34» («если что-то существует – про это уже есть порно»).

Это означает, что явление стало массовым, обрело большую популярность – и многим из тех, кто ранее считал себя своего рода членом закрытого общества посвященных, конечно, не нравится, когда любимый объект начинают бесстыдно препарировать на публике. Но такова уж популярная культура. Тут можно разве что припомнить старый совет: «Если не можешь бороться – возглавь!»

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК

Наверное, потому что шутить о плохих играх не очень интересно. Мы ведь не станем обсуждать с друзьями подвиги скучного Васи Пупкина из соседней квартиры, которого они, возможно, и не знают толком. Зато какой-нибудь известный спортсмен или рок-звезда – другое дело! Крылатые фразы, шутки, рассказы по мотивам – вот они и свидетельствуют о том, что игра перешагнула рубеж между «просто хорошей» и «знаковой». И в этом уж точно нет ничего плохого. ■

НАШИ ПРИЗЫ И ПРАВИЛА

Как всегда, авторов самых интересных посланий мы награждаем призами. В этот раз читатели, написавшие три главных письма этого номера, получат от нас по цифровой копии игры **Mad Max**.

Свежие письма отправляйте по адресу **post@igromania.ru**. Не забудьте указать тему и постарайтесь не превышать объем в тысячу знаков. Все письма в обязательном порядке прочитываются, а самые интересные попадут в журнал.

А еще мы с радостью принимаем ваши «фотожабы», рисунки, комиксы – словом, любое творчество, посвященное «Игромании» или игровой индустрии в целом. А лучшие работы обязательно опубликуем на страницах нашей почты.

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ

В этом месяце у нас снова призов больше, чем конкурсов. Но это неспроста: по многочисленным просьбам мы продолжаем балансировать сложность, да и самих вопросов в том же тесте стало чуточку больше. Постепенно, с каждым новым выпуском, мы будем делать задания еще более требовательными и, соответственно, более интересными. А пока – удачи!

Мозговой штурм

Тест

№10. Октябрь

УСЛОВИЯ ТЕСТА

Суть проста: надо ответить на вопросы, выбрав из предложенных вариантов правильные (их может быть несколько). Если вариантов ответа нет, его необходимо написать самому. Ждем ваши ответы по адресу ***contest@igromania.ru*** *до 24 октября.*

1. Как звали жену Доминика из серии Gears of War?
2. Правда ли, что композитор Until Dawn также написал музыку к игре F.E.A.R. 2?
   А. Было дело.
   Б. Нет, вы ошиблись игрой!
3. Какое слово было напечатано на шлеме The Fury из Metal Gear Solid 3?
4. Как звали первого человека, убитого Ларой Крофт в Tomb Raider (2013)? (8 букв)
5. Назовите имя персонажа, которого вы видите на картинке.

6. Как называется автомобиль, изображенный на картинке? Из какой игры был взят скриншот?

7. Как называется город, в котором начинался Fallout: New Vegas? (10 букв)
8. Как называется здание, изображенное на скриншоте?

ПРИЗ

ПЕРВЫЙ ПОБЕДИТЕЛЬ: Мышь Genius X-G500 с 6 кнопками, в том числе для переключения чувствительности DPI, а также возможностью запрограммировать до 21 макроса в трех разных профилях. (www.genius.ru)
ВТОРОЙ ПОБЕДИТЕЛЬ: Контроллер SteelSeries Stratus Wireless, созданный для устройств Apple, компактного размера, с отзывчивыми кнопками и 10 часами игры без подзарядки. (www.steelseries.com)

Фотопамять

№10. Октябрь

ПРАВИЛА

Долгие годы космические корабли служили многим героям средством передвижения, оружием и домом. Мы предлагаем по картинкам угадать их названия, а также указать хотя бы одну игру (для каждого), в которой их можно было увидеть. Ответы принимаются по адресу ***foto@igromania.ru*** *до 24 октября.*

1.

5.

2.

6.

3.

7.

4.

8.

ПРИЗ

Мышь Oklick 785G Scorpion с 11 кнопками, 45 функциями программирования, назначением макросов и оптической системой высокого разрешения: 800/1200/2400/4000 dpi. (www.oklick.ru)

Подведение итогов конкурсов за №08/2015

Тест

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ
1. В. Тору Иватани
2. Г. The Witcher 3: Wild Hunt
3. Meridian 59
4. Лили
5. Batman: Arkham Knight
6. Мерседес
7. Diamond Back .357

ПОБЕДИТЕЛЬ №1
Дмитрий ИШКОВ

ПРИЗ
Сетевой фильтр PM5U-RS с пятью розетками и двумя USB-портами. (www.apc.com)

ПОБЕДИТЕЛЬ №2
Мария ГЕРАСИМОВА

ПРИЗ
Коврик Razer Goliathus World of Tanks с плотной и гладкой тканью SPEED, износостойкими прошитыми краями и нескользящим резиновым основанием. (www.grafitec.ru)

Творческий конкурс

1-е МЕСТО
Александр ДАНЬКОВ

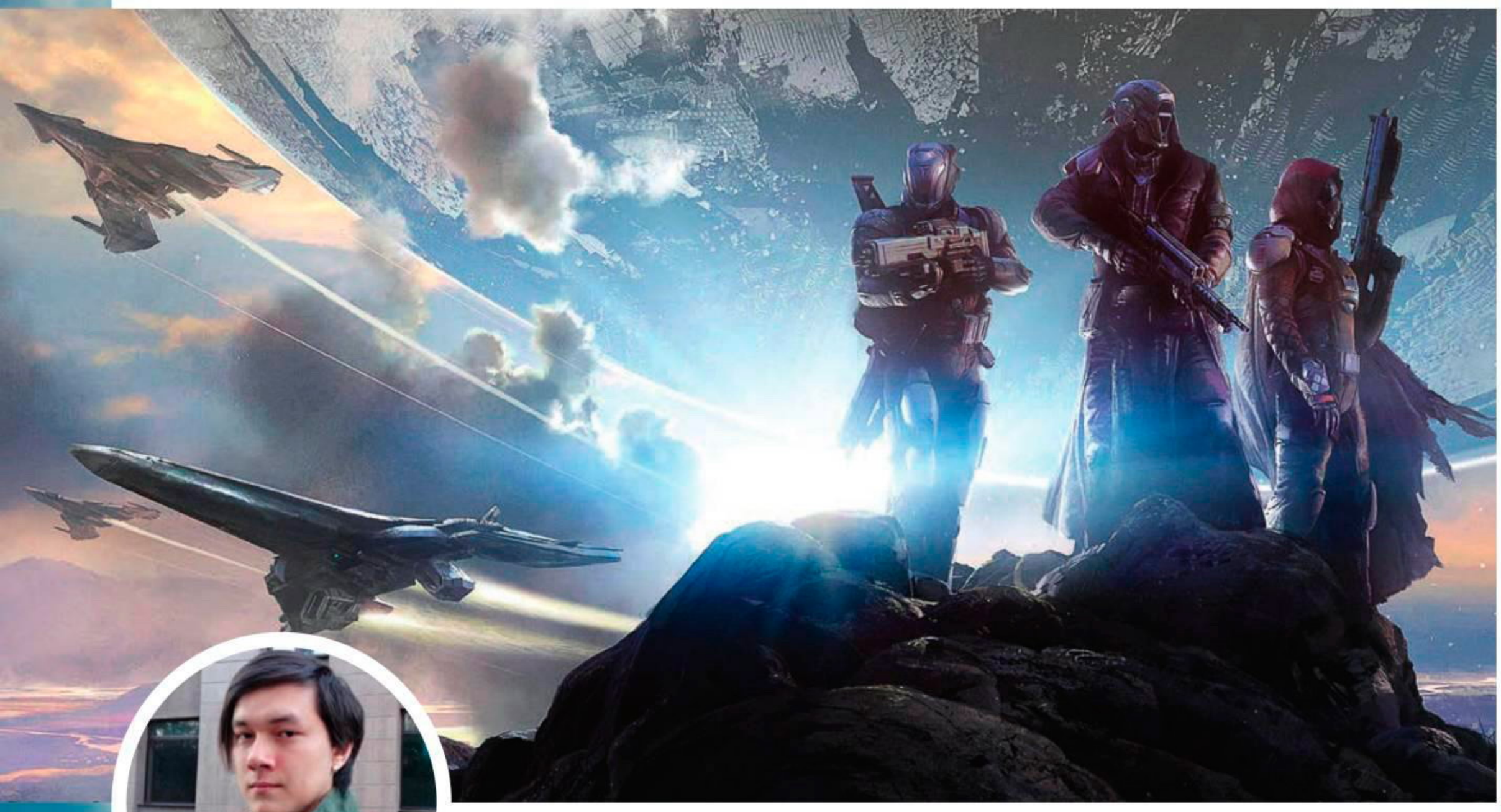
ПРИЗ
Беспроводной геймпад SPEEDLINK XEOX Pro Analog Gamepad Wireless с очень точным, эргономично расположенным левым стиком и возможностью переключаться между технологиями XInput и DirectInput. (www.grafitec.ru)

2-е МЕСТО
Алина ИЗВЕКОВА

ПРИЗ
Яркие большие наушники Cresyn C260H с микрофоном и пультом управления звонками и громкостью. (www.grafitec.ru)

ОБЩИЕ УСЛОВИЯ
В поле «Тема» письма обязательно указывайте название и номер конкурса, в котором вы участвуете (например, «**Тест 10. Октябрь**»). Также не забудьте написать ваши настоящие **имя, фамилию и город, в котором вы живете**. По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на ***info@igromania.ru***. Итоги будут подведены в ноябрьском номере журнала.

ОШИБКИ
В сентябрьском номере во время оформления ответов на июльский тест была допущена ошибка: на самом деле в The Last of Us четыре вида зомби, а не три. На выбор победителя это никак не повлияло, так как при подведении итогов мы руководствовались верной информацией.



УБЕЙ ДЕСЯТЬ КРОЛИКОВ

Почему нам всем нужен хороший гринд

Олег Чимде

Намедни наткнулся на занимательное исследование: изучая повторяющиеся действия людей, ученые выяснили, что так называемые ритуалы не просто избавляют от тревоги, но и помогают сосредоточиться на работе, влиться в поток. В потоке человек теряет чувство времени, фокусируется на конкретной задаче и решает ее в высшей степени эффективно. В качестве примера приводят баскетболиста, который перед броском несколько раз ударяет мячом о пол – это помогает ему отвлечься и войти в раж, чтобы бросок увенчался успехом.

Повторяющиеся действия положительно влияют на разум и отвлекают от поставленной задачи, а отвлечение – обязательный элемент любого творческого процесса. Поставив себе задачу, вы ни за что не сможете тотчас решить ее: сначала вам нужно о ней забыть.

Именно поэтому перед публичными выступлениями ораторы часто ходят взад-вперед, повторяя один и тот же кусок заученной речи, – это нужно не только чтобы побороть волнение, но и ради стимуляции вдохновения, необходимого в любом выступлении.

Если мне нужно придумать броский заголовок или тему для материала, я первым делом проверяю, не накопилась ли на кухне, случайно, грязная посуда. Перемывая ее, я полностью отвлекаюсь, и в результате со мной случается долгожданное озарение. Но если перед вами ежедневно ставится множество творческих задач, грязная посуда закончится очень быстро.

И тут-то на помощь приходят игры.

Мобильная «**Star Wars: Восстание**» в свое время стала для меня настоящим спасением. Страдая от жестокого незавершенного гештальта из-за очередной статьи, я брал в руки планшет, открывал игру и собирал монетки, развивая свою базу. И вот уже спустя пару минут повторяющихся действий я неизменно вливался в поток и, забывая обо всем, одухотворенно писал текст.

Так что даже бесконечные браузерные «фермы» принесут вам неоценимую пользу в работе, если использовать их с умом. Конечно, можно придумать себе множество занятий для создания вдохновения. Можно много и часто курить, можно таскать в офис ручной эспандер и тискать его, ловя на себе удивленные взгляды коллег. Но есть вещь гораздо эффективнее – короткая партия в **Hearthstone**, например.

Бытует мнение, что гринд в видеоиграх придуман для аутистов – им-то как раз свойственно повторять одни и те же действия. Но на самом деле это, конечно, не так: если игра срежиссирована правильно, то гринд работает на усиление общего впечатления.

Естественно, если весь геймплей состоит из «убей десять кроликов» и «принеси тридцать шкур енотов», то чуда не случится – вы очень быстро устанете, потеряете всякую концентрацию и попросту зря потратите время. Однако если после не слишком продолжительного гринда вас будет ждать крутой поворот сюжета или хотя бы новый уровень, то с большой вероятностью это вызовет мощный wow-эффект и запомнится надолго.

Именно поэтому надо обязательно спасать овечек в **Metal Gear Solid V** и время от времени развивать главную базу Биг Босса. Именно поэтому не стоит ошалело лететь по сюжетной линии «**Ведьмака 3**», игнорируя побочные задания и сбор всяческих травок. Скучные на первый взгляд, повторяющиеся действия на самом деле работают на будущее: без них вы очень быстро потеряете интерес к эпическому сюжету и зрелищным заставкам.

Словом, если вы не страдаете обсессивно-компульсивным расстройством, нет ничего страшного в том, чтобы раз за разом бегать к одному и тому же сундуку в **Destiny** или методично рубить скелетов в **World of Warcraft**. В конечном счете вы получите награду, и эффект от нее будет стократ сильнее. ■

ViewSonic®
See the difference.®

СЕРИЯ ИГРОВЫХ МОНИТОРОВ

РЕАЛИЗУЙТЕ СВОЙ ИГРОВОЙ ПОТЕНЦИАЛ

VG2401mh – 144Гц
для плавной графики и видео

Бесплатная игра для ПК* при покупке монитора ViewSonic VG2401mh
Подробности акции на сайте компании ViewSonic www.viewsonic.ru
* Стоимость до 1999 руб.

144 Hz
REFRESH RATE

GAME MODE

BLUE LIGHT FILTER

FLICKER FREE

1ms

Ergonomic DESIGN

AIMPOINT

www.viewsonic.ru

Реклама

РЕКЛАМА

ОФОРМИ ПОДПИСКУ

ИГРОМАНИЯ С ДИСКОМ ВСЕГО ЗА 180 ₽!*

МАГАЗИНЖУРНАЛОВ.РФ

Также подписку можно оформить **в любом почтовом отделении** России по каталогам:

«Роспечать»	«Пресса России»	«Почта России»
36254 — Игромания с DVD	20958 — Игромания с DVD	16753 — Игромания с DVD
80347 — Игромания	38900 — Игромания	12319 — Игромания

Еще один способ — **агентства альтернативной подписки:**

Прессинформ: *pinform.spb.ru* | Урал-Пресс: *ural-press.ru*

16+

*Стоимость одного номера при условии годовой подписки. Доставка оплачивается отдельно.